

99 €
PLAYSTATION 3 • Wii • XBOX 36
PSP • DSi • 3D
TODOS LOS VIDEOJUEGOS P
S CONSOLAS
Nº 23
CONS
HOBBY
20
ANIVERSARIO
¡NUEVO!
SUPLEMENTO
GUÍAS
Y TRUCOS
¡Claves y soluciones para tus juegos favoritos!
¡PARTICIPA!
ELIGE A LOS
MEJORES
DE 2010
¡Más de 1000 €
en premios
XCLUSIVA!
L.A. NOIRE
mágenes, detalles, entrevistas...
odo sobre la nueva joya de Rockstar!
ASÍ SON
LOS GRANDES
CREADORES
Hablamos con
Miyamoto, Kojima,
Yamauchi...
Portugal 2,99 €
8 424094 810017 00233
EN PRIMICIA!
ILLZONE 3
analizamos y
ntuamos antes
e nadie !
PREESTRENO
HOMEFRONT
¡Descubre el shooter
más revolucionario
del momento!






EL KIOSKO DE MIC___MIC


de blob 2

Los 20 años de Hobby Consolas



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

e-mail: manuel@axelspringer.es



Hay muchas personas que odian cumplir años. Nosotros estamos encantados. Sí, amigos, en 2011 Hobby Consolas cumple 20 años y nos sentimos con más ganas y más motivados que nunca. Ya ha llovido desde que allá por octubre de 1991 esta revista se convertía en la primera de nuestros país dedicada a los videojuegos para consolas. Y, desde entonces, ha sido la referencia de la prensa especializada en juegos en España, siempre ocupando, con diferencia, el primer lugar en ventas, ya no solo aquí, sino también en Europa.

Y aquí estamos, en plena era digital, pero con la revista más viva que nunca. Y porque estar vivo también supone cambiar y adaptarse a los nuevos tiempos, coincidiendo con el inicio del año del 20 aniversario hemos dado un lavado de cara a Hobby Consolas. Como veréis, la revista es la misma pero con una estética más actual, y un ajuste en las estructuras y contenidos que estamos convencidos se van a adaptar como un guante a vuestros gustos y necesidades. Esperamos ansiosos vuestros comentarios al respecto.

Pero este es solo el inicio de un año fantástico. Durante los próximos meses seguiremos celebrando nuestros 20 años ofreciendoos como siempre la mejor y más completa información -y para muestra, nuestro reportaje exclusivo del juego del momento, **L.A. Noire**- pero también un montón de sorpresas que os van a encantar. Al fin y al cabo vosotros formáis la gran familia de Hobby Consolas (muchos desde el número 1) y esta celebración nos pertenece a todos. ¡Felicidades!



L.A. NOIRE, el juego más esperado del momento, exclusiva en Hobby Cons

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Subdirector
jabad@axelspringer.es

Futuro portátil. Ya tenemos fecha para la nueva 3DS (el 25 de marzo), y si todo ha salido según lo previsto, cuando leáis estas líneas Sony habrá desvelado su PSP2. ¿Queréis una nueva generación de consolas? Pues mirad a las portátiles.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es

En el clavo. No sé cómo lo hacen, pero Rockstar siempre consigue encontrar el tema perfecto. Ellos pusieron de moda los juegos de mafiosos, nos devolvieron la fiebre por el salvaje Oeste, y apuesto a que nos harán fanáticos del cine negro.



DANIEL QUESADA
Jefe de Secció
daniel@axelspringer

Gurús. Como se ve en el reportaje sobre creadores de juegos de este mes, esas personas tienen formas de ser muy distintas entre sí. Hay gente que cae mal, clar pero toca lidiar con ellos. Si todos fueran tan majos com Ono, el de *Street Fighter*...

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

- **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
- **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
- **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 233. FEBRERO 2011





PÁGINA 104

PREESTRENO

Peleas sin cuartel en MARVEL vs CAPCOM 3

Superhéroes, villanos y personajes de videojuegos se van a enfrentar en el torneo de lucha más grande del universo.



NOTICIAS

Todo sobre la consola 3DS

Ya tenemos todos los datos acerca de la consola de la que todo el mundo habla: Fecha, precio, juegos... Te lo contamos todo aquí.

PÁGINA 18



REPORTAJE

Conoce de cerca a LOS GENIOS

Hemos hablado con los grandes genios de la industria, y nos han desvelado sus gustos, manías y fuentes de inspiración.

PÁGINA 90

TODOS LOS JUEGOS

¡NUEVO!
Suplemento Guías y Trucos ¡Coleccciónalo!





POSTER DOBLE
Killzone 3
Marvel vs Capcom



¡20 años de Hobby!

Así éramos en 1991...





LO MÁS NUEVO analizaba los juegos de cada mes, con una ficha mucho más simple y un diseño "prehistórico".



EN PANTALLA era nuestra sección de noticias. Con mucho texto, pequeñas pantallas y una versión reducida del Sensor.



EL TELÉFONO ROJO ya tenía a Yen respondiendo las cartas (en papel). ¡Parecía recién salido de Regreso al futuro!

El mundo en 1991



LAS CONSOLAS eran monocromo y tenían este diseño de "ladrillo".



EN EL CINE lo más avanzado era la escena del baile de La bella y la bestia.

EL MÓVIL era para ejecutivos. Nosotros llevábamos pesetas para las cabinas.



LA TELEVISIÓN era de 21", de tubo, y emitían Sensación de Vivir.





Qué mejor manera de empezar a celebrar nuestro 20 aniversario que echar la vista atrás. ¡Cómo han cambiado las cosas! Y cómo hemos cambiado nosotros... Eso sí, a mejor, ¿no estáis de acuerdo?

...Y así somos en 2011



NOVEDADES sigue siendo nuestra sección estrella, donde analizamos, al detalle, los lanzamientos de cada mes.



EL SENSOR tiene las páginas más locas de la revista,con humor, actualidad y la participación de nuestros lectores.



TELÉFONO ROJO Yen se ha hecho mayor (y más sabio), ¡pero ahora no hay forma de que enseñe su cara!



El mundo en 2011



LAS CONSOLAS son en 3D, con pantalla táctil y acelerómetro.



EN EL CINE vuelve Tron, con actores digitales y en tres dimensiones.



EL MÓVIL es táctil, con cientos de aplicaciones, cámara e Internet.



LA TELEVISIÓN alcanza las 50", en HD y 3D. Emiten The Walking Dead.

MOLA

→ Que mi madre me haya dicho que Nathan Drake se parece mucho al presentador de la tele Jaime Cantizano.
Mira que están dando vueltas buscando a quien haga de Drake en la peli de *Uncharted*... ¡Y resulta que el rostro perfecto para el papel está en España!



→ La ingente cantidad de juegos excelentes que hay previstos para este año.
Acaba de empezar 2011 y ya nos van a faltar días para poderlos jugar a todos.

→ Lo bien que se ve *Call of Duty: Black Ops* en Wii.
Para que luego digan que esta consola solo muestra juegos de colorines...

→ Que mi primo se las dé de campeón de *Street Fighter* y le haya dado una paliza en *Super Street Fighter IV*.
Se le debe de haber quedado una cara de primo a tu idem...

→ Que en los últimos 5 años hayan abierto en mi ciudad (Castellón) 4 de las tiendas de videojuegos más importantes.
¡Se acabó comprar los juegos en la botica de la ciudad!

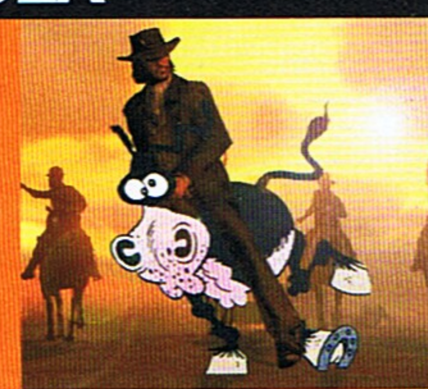
→ Que Shepard se decida a pilotar hasta nosotros la Normandía este mismo año para el épico final que debe ser *Mass Effect 3*.
¡Y encima va a ser en la tierra! Esto va a ser más emocionante que bailar con una asari.



→ Que los Reyes me hayan traído el disfraz de Mario. ¡Ahora ya puedo rescatar a la princesa!
¡Fíjate, qué mono has quedado! Yo, en vez del disfraz, pedí a los Reyes la princesa, pero no me la han traído, los tíos secos...

NO MOLA

→ Que en *Red Dead Redemption*, tu caballo Saddler de Kentucky que cuesta 750 $ caiga al suelo sin motivo aparente. ¡Con lo que me costó conseguirlo!
Si es que los caballos ya no son como los de antes... antes de la época del Lejano Oeste, queremos decir.



→ Que en Japón y China tengan antes la Nintendo 3DS que nosotros. ¡No es justo que Yen la tenga antes que yo!
Yen la tenía antes de que le llegara una a Miyamoto y todo.

→ Que en el número anterior pusierais en Vuestros Favoritos a *Gran Turismo 5* en la posición 9 y dijerais que está en la octava posición.
Es que como estos coches no paran quietos, uno nunca se aclara con la posición en la que se encuentran...

→ Que no publiquéis fotos en 3D de las chicas más sexys de la redacción.
Con sacarles fotos de las normales nos conformábamos...

→ Que en *FIFA 11* Agüero, Higuaín, Suárez y Tévez tengan ¡el pelo largo! ¿Qué hay de las actualizaciones?
Es que los melenudos molan. ¡Mira, si no, a Puyol!

→ Tener que desactivar el efecto 3D en la 3DS cada treinta minutos.
Es que tanto nivel de realidad no se "pue aguantá" durante tanto tiempo seguido. Hay que tomarse un descansito...



→ Que Axl Rose haya demandado a Activision solo porque Slash sale en *Guitar Hero III*.
Lo de los juicios se está convirtiendo en algo muy normal. ¿Habrá litigio por el curioso parecido entre *Assassin´s Creed* y la serie "Águila Roja"?

TU OPINIÓN CUENTA
Participa en esta sección escribiendo a:
- sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es
- ytuqueopinas.hobbyconsolas@axelspringer.es

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro que está abajo en esta misma página.



→ Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!

Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta camiseta junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.

EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: Sergio Berenguer, Alberto González, Damián Quiles, Zeus Aranda, Pol Gómez, Mario Zarco, Daniel Arrebola, Pablo Gallego, Daniel Kapo, Fernando Arnau, Xende Bermúdez y Link Hammer.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

PROTECCION DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO





3D Compatible Game

18 www.pegi.info

PlayStation Network



YA LLEGAN

24.02.11

CONOCE A TU ENEMIGO

n el mundo de Helghan, no hay sitio donde esconderse. Tendrás que luchar. sólo hay una opción de salir vivo de ahí. Ser tan cruel como los Helghast. para eso, tendrás que aprender a utilizar sus terroríficas armas, usar sus anguinarias tácticas, y hacer que su máquina de guerra se vuelva contra ellos. ara sobrevivir en Helghan, necesitas algo más que conocer a tu enemigo. endrás que ser tan despiadado como él.



PS3 PlayStation 3



SONY make.belie

La imagen

Todos quieren ver de cerca la nueva Nintendo 3DS

La nueva portátil de Nintendo ha sido la estrella indiscutible de este mes, y no nos cabe duda de que va a seguir siéndolo por mucho tiempo. El evento en el que se anunció su fecha de lanzamiento en Europa (el próximo 25 de marzo) reunió a periodistas de todo el continente, ¡y todos querían acercarse a la "niña bonita"!

→ ESTE MES EN FACEBOOK HABÉIS HABLADO DE...

La Navidad os ha dado mucho tiempo libre para que opinéis en nuestra página de Facebook. Hubo de todo: desde polémicas como la violencia en los juegos hasta la generosidad de los Reyes Magos....

Videojuegos violentos



David Sosa

"El otro día leí el enésimo artículo sobre juegos violentos y cómo podían influir en la conducta de los jóvenes."

M. Ángel Lahuerta

"Hay que distinguir entre realidad y ficción. Porque robe un coche en *GTA*, no voy a hacer lo mismo en la calle."



Kike Marques

"Los videojuegos fueron creados para entretener a la gente, pero no para ser imitados."



Cristian Bogdanovich

"Por eso se ponen edades. Si alguien no hace caso es su culpa y no de los juegos."

Resident Evil en PS Store



Daniel Soto

"La Store europea es la peor de todas. Quiero ya la versión de descarga de *Resident Evil 1*."



Manuel Noval

"Aunque no los saquen en la Store, al menos que hagan como con *God of War* y los remastericen para PS3."



J. Antonio Rey

"Si ponen esos juegos, espero que al menos se puedan jugar también en la consola PSP."



José María Serrano

"Los estoy esperando, pero como estamos en Europa, no creo que nos los pongan."

Regalos de Reyes Magos



Daniel Arrebola

"¡A mí me han traído 400 euros para gastármelos en una Nintendo 3DS! ¡Wa, ja, ja, ja!"



Javier Matarredona

"Aún no me atreví a pedir Kinect, tengo que asegurarme antes de que realmente merece la pena."



J. Manuel Sánchez

"Me trajeron mala suerte. Mi PS3 de 40 Gb ha muerto debido a la luz roja intermitente."



Eva Pérez

"A mí me trajeron *Call of Duty Black Ops*... y ya he conseguido alcanzar el nivel 40. ¡Ja, ja!"



- sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es
- ytuqueopinas.hobbyconsolas@axelspringer.es



LA POLÉMICA

¿Está justificado el precio de 250 euros para 3DS?



No



Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas



Muy cara para tanto "remake"

Ay, amigo Gustavo, que parece que los billetes te llueven del cielo. 3DS permitirá experimentar la tecnología de las 3D sin necesidad de gafas, sí, pero a un precio que es para pensárselo. Cuando menos reconocerás que es para plantearse si las tres dimensiones merecen la pena la inversión, y más cuando se trata de juegos que ya hemos visto (a *Ocarina of Time* me remito). Hoy por hoy, ese precio es elevado, y duele más si consideramos que en EE.UU. se venderá a un precio inferior al cambio.

Sí





Gustavo Acero
Colaborador de Hobby Consolas

Las sensaciones no tienen precio

Mira que me caes bien, Rafa, pero cómo se nota que aún no la has visto con tus propios ojos. La increíble sensación que transmite 3DS justifica su precio, que -te recuerdo- es el mismo del lanzamiento de Wii. El apoyo de las "third parties" está siendo histórico y los desarrolladores la ponen por las nubes, por no hablar de todas sus prestaciones (cámara 3D, realidad aumentada, online...). Los "remakes" serán una oportunidad de oro para muchos jugones, pero no suponen ni el 1% de su prometedor futuro.

SUBEN



→ **LAS TRES DIMENSIONES,** con Killzone 3 demostrando la potencia de PlayStation 3 y Nintendo 3DS situada en la parrilla de salida.



→ **SONIC:** La mascota de Sega cumple veinte años en este 2011 que empieza. Los del logo azul prometen ofrecernos muchas celebraciones.



→ **EL REALISMO** que se está logrando alcanzar en títulos recientes. *L.A. Noire* casi parece más una peli que un juego. ¡Leed nuestro reportaje!



→ **EL ROL JAPONÉS.** Square anuncia *Final Fantasy XIII-2*, este mes sale *Kingdom Hearts: RE Coded*... ¡Los nipones remontan el vuelo!

BAJAN

→ **EL PARCHE DE AC LA HERMANDAD,** que impide a los usuarios de Xbox 360 entrar en el modo multijugador. En Ubi buscan una solución...



→ **LA CUOTA** por jugar por Internet con *DC Universe Online*. Podemos aceptar pagar por ello, pero 13 euros al mes es un poco caro...



→ **DREAMCAST COLLECTION:** el pack para 360 incluirá solo 4 juegos, uno de ellos de pesca. ¿Y *Jet Set Radio*? ¿Qué hay de *Shenmue*?



→ **EL SUPUESTO PLAGIO** de Capcom. Acusan a su juego *MaXplosion* de copiar al *Splosion Man* de Twisted Pixel. Esa imaginación...

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Steve Ballmer
Presidente de Microsoft

"El típico chico de 15 años dirá "me compro una Xbox". Quiero que la típica chica de 15 años esté igual de emocionada con Kinect."



Milla Jovovich
Modelo y actriz

"Hay unas quince personas en todo el planeta que dedican el día entero a odiarme por mis films de *Resident Evil*."



Cliff Bleszinski
Diseñador de *Gears of War 3*

"Un gran juego con una mala historia sigue siendo un gran juego. Un mal juego con una gran historia sigue siendo un mal juego."

LOS MÁS VENDIDOS

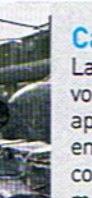
Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE DICIEMBRE — DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Call of Duty Black Ops	(PS3)	1	2
2	Gran Turismo 5	(PS3)	2	2
3	Assassin´s Creed La H.	(PS3)	3	2
4	Wii Party	(Wii)	-	1
5	Art Academy	(NDS)	-	1
6	New Super Mario Bros.	(Wii)	-	1
7	Donkey Kong Country R.	(Wii)	-	1
8	Just Dance 2	(Wii)	-	1
9	FIFA 11	(PS3)	9	4
10	Prof. Layton y el Futuro...	(NDS)	10	3





Call of Duty: Black Ops
La guerra fría se mantiene al rojo vivo gracias a este "shooter", que no se apea del primer puesto de las listas en ninguna parte del mundo (y tampoco en nuestro país). ¿Será por el gran modo historia o el infinito online?

Assassin's Creed
Ezio Auditore no tiene problemas para enfrentarse a los Borgia... si cuenta con el respaldo de todos estos jugones en España.

Por consolas

PS3
1 Call Of Duty Black Ops
2 Gran Turismo 5
3 Assassin´s Creed la H.
4 FIFA 11
5 Pro Evol. Soccer 2011
6 NFS Hot Pursuit
7 F1 2010
8 RDR Undead Nightmare
9 Sports Champions
10 Fallout New Vegas

XBOX 360
1 Call Of Duty Black Ops
2 Assassin´s Creed la H.
3 Kinect Sports
4 FIFA 11
5 Pro Evol. Soccer 2011
6 Dance Central
7 F1 2010
8 NFS Hot Pursuit
9 Fallout New Vegas
10 RDR Undead Nightmare

Wii
1 Wii Party
2 New Super Mario Bros
3 Donkey Kong Country
4 Just Dance 2
5 Epic Mickey

NDS
1 Art Academy
2 El P. Layton y el Fut...
3 Planet 51
4 New Super Mario Bros
5 Sonic Colours

PSP
1 Pro Evol. Soccer 2011
2 Invizimals Shadow Zone
3 FIFA 11
4 Sonic Rivals 2
5 Eyepet

PS2
1 Pro Evol. Soccer 2011
2 FIFA11
3 Singstar Patito Feo
4 Code Lyoko
5 Pro Evol. Soccer 2010

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 19 al 26 de diciembre — Datos cedidos por MagicBox

1 Monster Hunter Portable 3rd PSP
2 AKB1/48: Idol to Koishitara PSP
3 Donkey Kong Country Returns Wii
4 Pokémon Black/White NDS
5 Wii Party Wii
6 The 3rd Birthday PSP
7 Mario Sports Mix Wii
8 Inazuma Eleven 3 NDS
9 Ninokuni NDS
10 Tongari Boushi to Mahou no Otana NDS



Monster Hunter Portable 3rd no solo ha batido todos los records de ventas en su primer mes; este UMD ha vuelto a disparar el interés de los japoneses por la consola portátil de Sony.

En EE.UU.

Del 18 al 25 de diciembre — Datos cedidos por VGChartz

1 Wii Sports Wii
2 New Super Mario Bros. Wii
3 Wii Sports Resort Wii
4 Kinect Adventures Xbox 360
5 Just Dance 2 Wii
6 Call of Duty Black Ops Xbox 360
7 Mario Kart NDS
8 Donkey Kong Country Returns Wii
9 Call of Duty Black Ops PS3
10 Wii Fit Plus Wii



New Super Mario Bros ha cerrado su 25º aniversario con un éxito arrollador en EE.UU. y se codea con otro clásico "renacido" para Wii, nada menos que el gorila Donkey Kong.

En Gran Bretaña

Del 24 de diciembre al 1 de enero — Datos cedidos por ELSPA

1 FIFA 11 PS3, Xbox 360
2 Call of Duty Black Ops PS3, Xbox 360
3 Need for Speed Hot Pursuit PS3, Xbox 360
4 Just Dance 2 Wii
5 Assassin´s Creed La Hermandad PS3, Xbox 360
6 Kinect Sports Xbox 360
7 Gran Turismo 5 PS3
8 Los Sims 3 PS3, Xbox 360
9 Fallout New Vegas PS3, Xbox 360
10 Dance Central Xbox 360



FIFA 11 ha sido el único capaz de hacerle sombra a *Call of Duty: Black Ops* durante las pasadas Navidades. ¿Hasta cuándo durará esta rivalidad en las listas de éxitos británicas?

La cifra

8.000.000



de Kinect ha vendido Microsoft en todo el mundo en solo 60 días desde su lanzamiento.



PRIMEROS DATOS PS3 - XBOX 360

El origen de Lara Croft

Así será el próximo Tomb Raider, en el que seremos testigos de la primera aventura de Lara Croft, cuando tenía 21 años.

Después de dos años de desarrollo, por fin Crystal Dinamics (creadores de la saga *Soul Reaver*) ha desvelado los primeros datos de la nueva entrega de *Tomb Raider*. **Será un "reinicio" de la serie, que no afectará a la línea temporal de los juegos anteriores**. Con el eslógan de "nace una superviviente", se ha presentado el nuevo aspecto de nuestra heroína; es **más joven, pero muestra heridas y magulladuras, además de una mirada desafiante,** más acorde con el espíritu del personaje.

El argumento se mantiene todavía en secreto, aunque sí sabemos que la aventura comenzará con **un naufragio del barco Endurance, capitaneado por Conrad Roth, en una isla del Pacífico** junto a la costa de Japón. La supervivencia será una de las claves de esta aventura. Al comienzo del juego **no tendremos armas, ni siquiera comida o agua**, así que nuestro primer objetivo consistirá en equiparnos; y para ello, en lugar de sus dos pistolas, Lara tendrá que usar arcos, piolets, escopetas y otras herramientas más.

Los escenarios van a recuperar el misterio y el exotismo de *Tomb Raider*, con **un tono más oscuro y amenazante**. Por el momento se han desvelado zonas del barco, además de los acantilados y una gruta, en la que tendremos que utilizar una antorcha para avanzar. Para acceder a nuevos lugares, **Lara necesitará mejorar sus habilidades** o conseguir equipo adicional. La fecha de lanzamiento está por confirmar, aunque será a lo largo de 2011. *

SERÁ UN JUEGO PARA ADULTOS, que combinará exploración y plataformas con elementos, como la supervivencia o el aprendizaje de nuevas habilidades. Para combatir usaremos armas rudimentarias.



EL ARGUMENTO ARRANCARÁ con el naufragio de un barco tripulado por un grupo de cazatesoros. Los personajes tendrán más matices que en los juegos anteriores, sin la clásica división de "buenos y malos".



LARA MOSTRARÁ HERIDAS Y MAGULLADURAS y estará vestida de un modo más creíble, nada de pantalones cortos y camiseta ajustada. Los escenarios tendrán un tono oscuro y estarán ambientados en una isla del Pacífico.

NOTICIAS BREVES

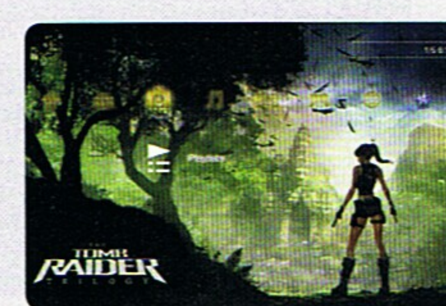


LAS NUEVAS AVENTURAS CONSOLERAS DE LEGO

¿Sois fans de LEGO? Pues estáis de enhorabuena porque este año van a llegar dos nuevos juegos basados en la franquicia. El primero será *LEGO Star Wars III The Clone Wars*, que aparecerá en PS3, Xbox 360 y Wii en la próxima primavera. Además, los usuarios de NDS podrán disfrutar co *Lego NinjaGo*, que seguirá el desarrollo que ya pudimos disfrutar hace un año con *LEGO Battles*, pero con una ambientación de artes marciales.

SONIC NOS INVITA A SU FIESTA DE ANIVERSARIO

El próximo mes de junio se cumplirán 20 años desde que *Sonic the Hedgehog* apareciese en MegaDrive (ya se han vendido más de 70 millones de sus juegos) y SEGA va a convocar diferentes eventos a lo largo del año para celebrarlo. Os iremos informando puntualmente, para que acudáis a felicitar al famoso erizo azul.



LOS TOMB RAIDER CLÁSICOS, EN ALTA DEFINICIÓN

El 22 de marzo llegará a PS3 una recopilación co los últimos *Tomb Raider* "remasterizados". Un sólo Blu-Ray contendrá *Legend, Anniversary* y *Underworld*, con gráficos en HD y acompañados por una serie de documentales y contenido extra.

MÁS EJERCICIOS CON NUESTRA CONSOLA

Ubisoft lanzará en marzo *Mi experto en fitness* pa PS3 (con Move) y Wii. Se trata de un programa de entrenamiento completo, con rutinas de fuerza, cardio y equilibrio, que contendrá más de 20 hora de ejercicios. La versión de Wii será compatible c la cámara USB, mientras que los usuarios de PS podrán descargar más ejercicios a través de PSN

ESTRELLAS EN TOP SPIN 4



Ya se han confirmado qué tenistas saldrán en este simulador de PS3 (compatible con Move) y Xbox 360. Entre ellos estarán Roger Federer, Serena Williams, históricos como Andre Agassi y nuestro campeonísimo Rafa Nadal. *Top Spin 4*, se lanzará el 18 de marzo.

PRESENTACIÓN EN EUROPA

Llega 3DS

La nueva Nintendo 3DS está a punto de ser lanzada. Estuvimos en la presentación y ya la conocemos a fondo.

Después de que Nintendo presentara 3DS en Japón el pasado 8 de enero, estábamos como locos por que hicieran lo propio en el territorio europeo. La fecha elegida para tan magno evento fue **el 19 de enero y la ciudad, Amsterdam**. Allí se concentró toda la prensa europea en el que ha sido, por su volumen de asistencia (solo de España íbamos unos 50 periodistas), un evento inolvidable. Estaba claro que la consola ha generado expectación...

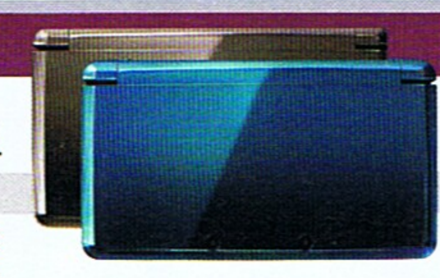
Una vez en la cita, asistimos a una conferencia en la que Nintendo nos mostró la consola definitiva. **El modelo final es prácticamente idéntico al prototipo presentado en el pasado E3** y que pudimos probar en España en el mes de julio. La Gran N confió en Satoru Shibata, su presidente europeo, y el presentador Jonathan Ross para mostrar las virtudes de la consola, los primeros juegos del catálogo y el diseño final de la misma. Como se ve en la imagen de la derecha, **3DS tendrá los ya clásicos botones** A, B, X, Y, además de la cruceta y dos gatillos laterales, así como **doble pantalla (la inferior es táctil)**. La principal novedad en el control será el llamado **"botón deslizante" (equivalente a un stick analógico)**, colocado encima de la cruceta. Además, incluirá también un **botón Home para salir al menú principal**.

A LAS 3D SIN GAFAS SE UNIRÁN OTRAS NOVEDOSAS APLICACIONES

Pero, como ya supondréis, lo que más llamará la atención de la consola será la **capacidad de la pantalla superior para mostrar imágenes en 3D estereoscópicas sin necesidad de gafas**. Este efecto, que podrá ser regulado (o desconectado) mediante un deslizador en la parte derecha de la pantalla, sorprende desde el principio y promete dar mucho que hablar durante los próximos meses. Y además de las 3D, la consola traerá una gran cantidad de aplicaciones novedosas y un catálogo de juegos de impacto. Descubrid 3DS y todo lo que la rodea en las siguientes páginas.

- **Lanzamiento 25 de marzo.**
- **Precio 249,95 €.**
- **¿Qué incluirá?** Cargador, adaptador AC, "stylus", memory card de 2 GB y 6 tarjetas de realidad aumentada.
- **Precio de los juegos** En torno a 40 €.

DATOS TÉCNICOS



- **Medidas (cerrada)** 7,3 cm de alto, 13,4 cm de largo, 2,03 cm de ancho.
- **Peso** 226 gramos con batería.
- **Pantallas** Superior: 3,53 pulgadas con resolución de 800 x 240 píxeles. Inferior: 3,02 pulgadas con resolución de 320 x 240 píxeles.
- **Cámaras** Una interior y 2 exteriores, cada una con 640 x 480 píxeles de resolución. Lente sencilla y dispositivo de captura CMOS.
- **Comunicación** Wi-Fi. Conexión a Internet por LAN inalámbrica.
- **Sonido** Estéreo. Compatibilidad con Virtual Surround.
- **Batería** De ión-litio. Tarda 3,5 horas en cargar. Dura entre 3 y 5 horas si jugamos con juegos de 3DS y hasta 8 con juegos de DS.
- **Otros** Además de los controles clásicos, usa un "stylus" retráctil de hasta 10 cm. e incluye sensor de movimiento y giroscopio.

LOS PRESENTADORES del evento, Satoru Shibata (Presidente de Nintendo Europa) y Jonathan Ross (showman británico), lo pasan en grande probando la consola.

ESTAS SON LAS APLICACIONES QUE INCLUYE

La consola no solo será novedosa por las 3D. También estrenará un amplio catálogo de aplicaciones preinstaladas, que aprovecharán las prestaciones multimedia del aparato. Aquí las tenéis todas:

1 StreetPass

No será un programa aparte, sino una ventaja que se podrá usar en los juegos. Con la función StreetPass activada, podremos intercambiar información de forma inalámbrica con otros usuarios de 3DS que estén cerca, aunque las consolas estén en reposo. Por ejemplo, podréis pasaros objetos de un juego o echar un combate sin daros cuenta.

2 Nintendo eShop





En la tienda de la consola podremos acceder al contenido descargable de DSi Ware más todos los creados específicamente para 3DS. Su Consola Virtual incluirá clásicos de Game Boy y Game Boy Color.



3 Editor de Mii

Como en Wii, podremos crear nuestro avatar para usarlo en ciertos juegos. Si nos hacemos una foto con la cámara, el editor generará un Mii similar a lo que se muestre en ella.

4 Realidad Aumentada

Mezclará lo que capte la cámara de 3DS con imágenes generadas por la consola. Se incluirán seis tarjetas de Realidad Aumentada con la consola.



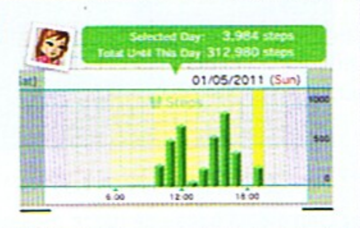
5 Cámara de Fotos

Como es lógico, será posible hacer fotos a nuestro entorno... ¡Y también podremos tomarlas en tres dimensiones! Una vez almacenadas, podremos pasárselas a otros usuarios.



6 Diario de Actividad

Como si de un podómetro se tratara, usaremos la consola para contabilizar el número de pasos que damos al día y así tener un mayor control en nuestra actividad física. ¡Ey, sale nuestro Mii!



7 Plaza Mii

Será más completa que en Wii. En la plaza aparecerán los Mii que hayamos creado y los que nos pasen los amigos. Con StreetPass activado, los Miis de la gente cercana se "colarán" en la plaza.



LOS PRIMEROS JUEGOS

Aunque Nintendo no adelantó la lista de juegos que estarán a la venta el día de lanzamiento de 3DS, sí confirmó que antes de la feria E3 (junio) aparecerán más de 30 títulos. Nosotros probamos todos los que había en el evento, y aquí os contamos nuestras sensaciones.



Resident Evil: The Mercenaries

Si habéis jugado a la 4ª y 5ª parte de *Resident Evil*, estaréis acostumbrados al modo Los Mercenarios, en el que hemos de eliminar al mayor número de enemigos posible antes de que acabe el tiempo. Lo que en aquellos títulos era un modo secundario, aquí será el núcleo de la acción. Recuperaremos los escenarios de los dos juegos anteriores, pero también tendremos varios nuevos. Ya hay confirmados 4 personajes seleccionables: Chris, Claire (será su estreno en este modo), Krauser y el Agente Infiltrado. Pero habrá muchos más, además de nuevos modos de juego.

VALORACIÓN El apartado técnico es sorprendentemente similar al de *Resident Evil 5* de PS3 y 360. Además, el efecto 3D sirve para dar una sensación más claustrofóbica y angustiosa. El control, eso sí, nos ha parecido algo tosco.



Legend of Zelda Ocarina of Time 3D



El clasicazo de Nintendo 64 regresa con el mismo desarrollo que vimos en su momento, pero con unos cuantos añadidos muy interesantes. Para empezar, el apartado técnico se ha visto mejorado: el rostro de Link está mucho más detallado y el "look" general es más suave. Además, gracias a la pantalla táctil podremos navegar con más facilidad por los menús. Si disparamos en perspectiva subjetiva podremos usar el giroscopio de 3DS para apuntar.

VALORACIÓN Por ahora, es el juego que nos ha parecido más redondo de todos. El apartado técnico se ha remozado lo suficiente como para seguir sorprendiendo y la profundidad 3D le viene que ni pintada. ¡Que salga ya!



Dead or Alive Dimensions

Una de las sagas de lucha más populares regresa con varias novedades. Podremos aprovechar el StreetPass para combatir, así como jugar versus online y o cooperativo. ¡Podremos usar a Samus Aran, de *Metroid*!

VALORACIÓN La lucha es fluida, cómoda y espectacular, pero si jugamos en 3D la tasa de "frames" se resiente bastante. ¿Lo arreglarán?



Metal Gear Snake Eater

El juego que salió en PlayStation 2 hace casi 6 años será adaptado a las prestaciones de 3DS. Además de la historia que ya vimos en aquel título, los de Kojima Productions prometen muchos modos nuevos de juego.

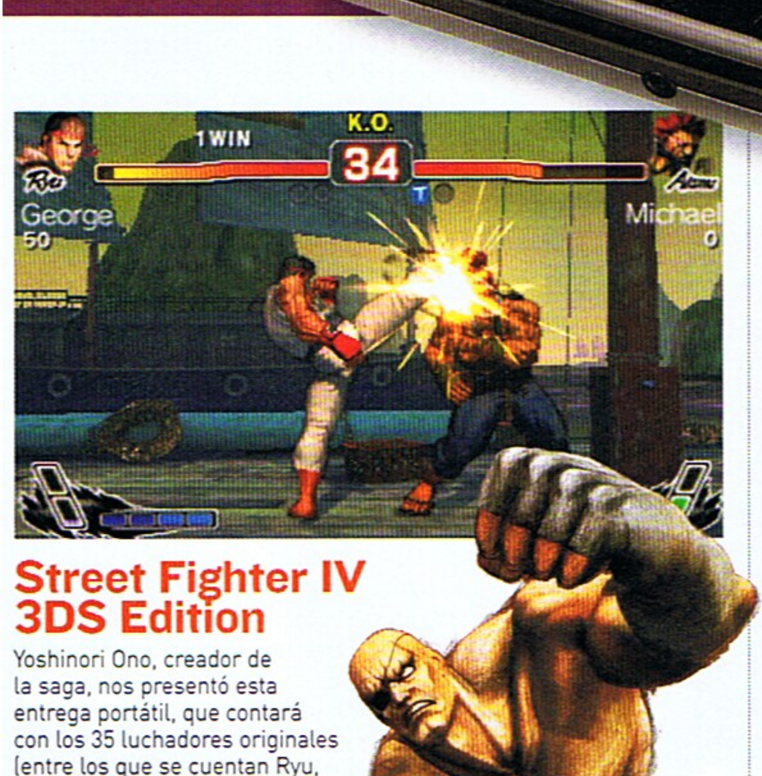
VALORACIÓN Sigue sin haber una versión jugable del título, pero el apartado gráfico y las sensaciones 3D son de lo mejor de esta consola.



Pro Evolution Soccer 2011

La saga futbolera aterrizará en esta consola con funcionalidad StreetPass (para echar partidos con otro jugador comparando nuestras estadísticas) y una nueva cámara llamada Player View que aprovechará las 3D.

VALORACIÓN El efecto con la cámara nueva es inmersivo y espectacular, si bien el control aún no es todo lo preciso que quisiéramos.



Street Fighter IV 3DS Edition

Yoshinori Ono, creador de la saga, nos presentó esta entrega portátil, que contará con los 35 luchadores originales (entre los que se cuentan Ryu, Chun Li, Blanka, Honda...) y con dos sistemas de control: "pro" (con todos los movimientos) y "light", para principiantes. Además, este cartucho contará con una perspectiva nueva, dinámica, y funciones exclusivas, como intercambiar trofeos con StreetPass o multijugador local con un solo cartucho.

VALORACIÓN Este juego tiene un acabado impresionante, y los controles se adaptan bien a la consola portátil, pero el efecto tridimensional no es demasiado sorprendente, y los modos de juego repiten el esquema de siempre.

Y ADEMÁS LLEGARÁN...

Hay muchos otros juegos que están a punto de llegar y que merece la pena destacar aquí.

- Mario Kart 3D
- Steel Diver
- Asphalt 3D
- Dinosaurs 3D
- Driver Renegade
- Ghost Recon: Shadow Wars
- James Noir Hollywood Crimes
- Atrapacaras
- Lego Star Wars III
- Puzzle Bobble Universe
- Rabbids Travel in Time
- Rayman 3D
- Ridge Racer
- Samurai Warriors Chronicle
- Splinter Cell 3D
- Super Monkey Ball 3D



Kid Icarus Uprising

En este shooter "sobre raíles" controlamos a Pit (el protagonista del original de1991) para enfrentarnos a Medusa y su ejército de monstruos. Es uno de los juegos más originales de 3DS y resulta espectacular.

VALORACIÓN Los gráficos son muy detallados y llenos de efectos, pero la cámara hace que las 3D no se aprecien bien y resulta mareante.



Nintendogs + Cats

Tres nuevas ediciones, para que criemos a mascotas (perros y gatos) con ayuda de la pantalla táctil, el micrófono y, ahora, el reconocimiento facial. Tiene buen efecto de profundidad, aunque parece un poco "soso".

VALORACIÓN El efecto 3D es de los mejores del catálogo. Los cachorros parecen salir de la pantalla. El juego en sí sigue pareciendo simple.

Daniel Quesada. Enviado especial



Valoración

Impactante y versátil

Haber estado presente en el E3 y seguir la evolución de 3DS desde que era un proyecto me ha servido para tener una perspectiva contrastada de la consola. Su efecto 3D y sus posibilidades técnicas, debido a esto, no me pillaron de nuevas en su presentación europea. Era gracioso ver como las personas que aún no la conocían se quedaban con la boca abierta al experimentar por primera vez el efecto 3D. ¡A mi me pasó lo mismo en su momento! ¿Y qué tal al experimentarlo por segunda vez? Pues sigue siendo toda una gozada. Ahora bien, tras probarla mucho rato parecen confirmarse pequeñas pegas que intuimos durante el E3: las 3D se perciben mejor en unos juegos que otros y gráficamente no supone un salto enorme respecto a la actual. No me importa: el enorme catálogo de opciones extra (StreetPass, Los Miis o la cámara 3D me parecen un puntazo) y su buen control redondean una consola completísima y versátil, cuyo precio, aún siendo alto, me parece completamente justificado.

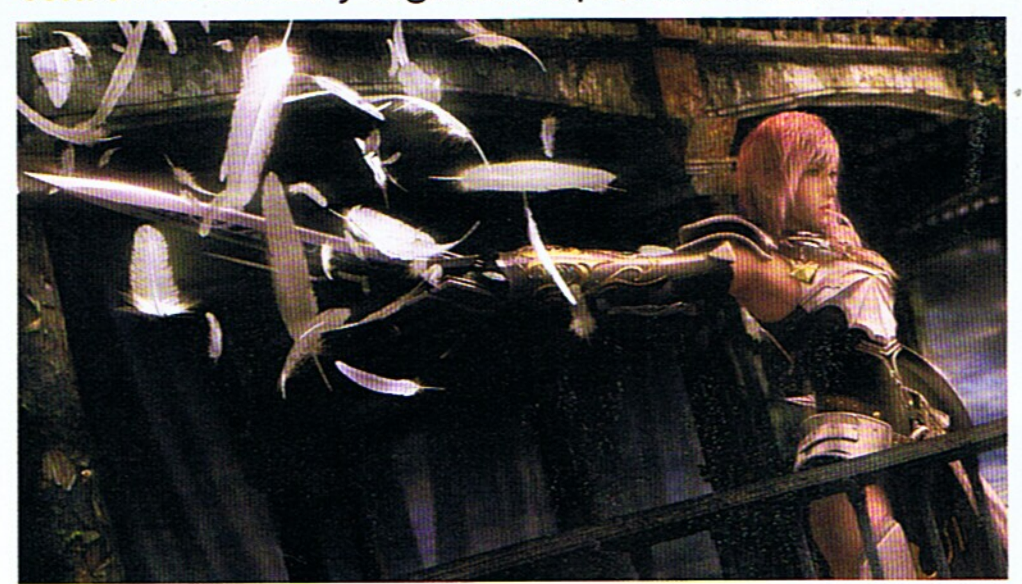


EL EVENTO en Holanda fue histórico, pues supuso la puesta de largo oficial de 3DS.

ANUNCIO PS3 Y XBOX 360

La aventura de Lightning continúa

Square-Enix anuncia que Final Fantasy XIII-2 está en desarrollo y llegará este próximo invierno.



Así lucirá Lightning, la protagonista de *Final Fantasy XIII*, en esta nueva odisea, que continuará los acontecimientos que vimos en aquel juego. No se ha desvelado qué otros personajes repetirán aparición en esta nueva entrega, pero sí sabemos que Tetsuya Nomura, el veterano diseñador de personajes de la saga, volverá a trabajar en este título. Desde Square-Enix comentan también que el sistema de combate cambiará con respecto a la entrega anterior, pero no han detallado en qué medida lo hará. En cuanto al argumento, solo se ha dado una pista, que es la pregunta "¿por qué la humanidad desafía su destino?". ¿Se mantendrá el desarrollo serio del juego anterior o se volverá más desenfadado, como pasó en su momento con *Final Fantasy X-2*? Pronto habrá más información sobre este juego de PS3 y 360 en la web **www.finalfantasy13-2game.com**.

Ganadores del concurso 25 ANIVERSARIO DE SUPER MARIO

CONSOLA Wii ROJA EDICIÓN 25 ANIVERSARIO DE MARIO

- Francisco Dorado García .... Badajoz
- Juan Carlos Hernández Vázquez .... Barcelona
- Luís Serrá Mollar .... Barcelona
- Javier Benítez Martín .... Barcelona
- José Pérez Navarro .... Ciudad Real
- Ángel Manuel Barajas Hidalgo .... Madrid
- Belén Rodríguez .... Madrid
- Luís Miguel Díaz Blanco .... Madrid
- Iván García .... Madrid
- Juan Antonio García Romero .... Málaga
- Juan Francisco Pérez Nicolás .... Murcia
- Enrique Grande Belmonte .... Sevilla
- Antonio Vélez Silva .... Sevilla
- Carlos Camisa Mancho .... Tarragona
- José Luís Gil Maluenda .... Zaragoza

CONSOLA DSi XL ROJA EDICIÓN 25 ANIVERSARIO DE MARIO

- Raimundo Fernández .... Alicante
- José Antonio Linde Menéndez .... Asturias
- Héctor Caso García .... Asturias
- Mª Teresa Varas Labrado .... Ávila
- Aitziber Markaida Llona .... Bizkaia
- Juan Carlos González Mella .... Bizkaia
- Paloma Domingo Rama .... Madrid
- Kibsaim Lens Rojas .... Málaga
- Marcos Rodríguez Cano .... Pontevedra
- Andrés Domingo Rama .... Valencia



Visto así...

por Melissa



→Os saludo como **recién llegada a esta redacción,** en la que si ves pelo largo es porque hay algún fanático de *Guitar Hero.* Desde luego mujeres, lo que se dice mujeres, no hay. **Mi nombre es Melissa y soy la excepción,** lo que se dice un bicho raro. Por eso me propongo descubriros un punto de vista diferente sobre los juegos con los que, seguramente, estáis familiarizados.

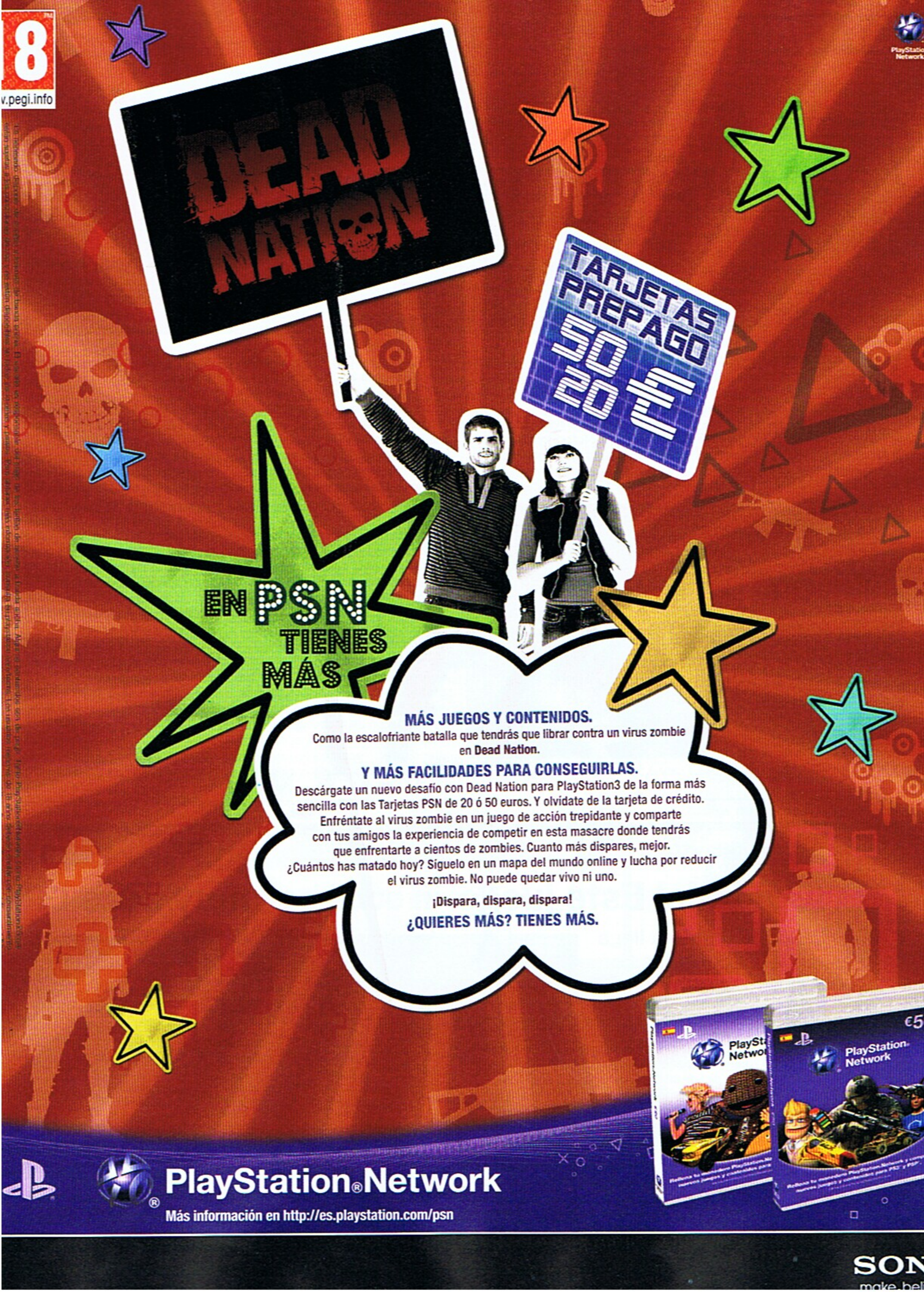
→**Este mes he conocido *Mass Effect 2*:** mucho tiro, mucha tralla, entornos muy trabajados y... ¿qué decir de la retórica? Vaya charla hace falta para conseguir una escena romántica. **Ni Ovidio desarrolló tanto la persuasión como Shepard.** ¡Me habían hablado tanto de ello que pensaba que el final sería apoteósico!



MIRANDA SE PONE MELOSA en una escena "eróstica" de *Mass Effect 2.*

→Clásico encontronazo, beso de rigor y, de repente, ¡bluf! Fundido a negro. **Pero, ¿dónde está el "tema"? ¿Qué estafa es ésta?** Con lo que costó llegar ahí. Me pregunto si mi sobrino de 7 años encontraría ese momento final (de un minuto) erótico, porque comparado con cualquier **escena tórrida** de una peli de sobremesa es como ver a los osos Gummi campando por el bosque.

→**Mucho bla, bla, pero poco y tópico sexo.** Y eso que el juego es para **mayores de 18**... Se ve sangre por aquí y por allá, electrocuciones, pero ¡cuidado! A ver si vamos a descubrir que los niños no vienen de París...



18
www.pegi.info
DEAD NATION
TARJETAS PREPAGO
50 20 €
EN PSN TIENES MÁS
MÁS JUEGOS Y CONTENIDOS.
Como la escalofriante batalla que tendrás que librar contra un virus zombie en Dead Nation.
Y MÁS FACILIDADES PARA CONSEGUIRLAS.
Descárgate un nuevo desafío con Dead Nation para PlayStation3 de la forma más sencilla con las Tarjetas PSN de 20 ó 50 euros. Y olvídate de la tarjeta de crédito.
Enfréntate al virus zombie en un juego de acción trepidante y comparte con tus amigos la experiencia de competir en esta masacre donde tendrás que enfrentarte a cientos de zombies. Cuanto más dispares, mejor.
¿Cuántos has matado hoy? Síguelo en un mapa del mundo online y lucha por reducir el virus zombie. No puede quedar vivo ni uno.
¡Dispara, dispara, dispara!
¿QUIERES MÁS? TIENES MÁS.
PlayStation Network
PlayStation®Network
Más información en http://es.playstation.com/psn

ENTREVISTA MATT SOUTHERN

"MotorStorm será una fiesta apocalíptica"

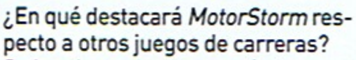
El director de MotorStorm Apocalypse, nos revela interesantes detalles sobre esta esperada secuela.

Uno de los máximos responsables de Evolution Studios ha desvelado nuevos datos sobre el próximo *MotorStorm*, que llegará a PS3 en primavera. Nos esperan las carreras más extremas de la serie, que tendrán como escenario en un mundo callejero y caótico, con nuevas clases de vehículos, más opciones online y visualización 3D. Esto es lo que nos ha adelantado:

¿Cómo afecta la nueva ambientación al espíritu de *MotorStorm*?
Hemos creado un juego más rápido e intenso, con ese toque característico de las carreras callejeras. Pero no sería un *MotorStorm* sin la constante posibilidad de tomar rutas diferentes: calles, tejados, oficinas, parques, el metro... Además, los terremotos y los ataques militares ofrecerán nuevas rutas sobre la marcha, así como diferentes superficies y cambios sobre el trazado del circuito. Sin perder el espíritu "offroad", ahora en un entorno totalmente destruido, hemos podido continuar en la línea de *MotorStorm* y añadir un poco de caos urbano. La combinación será una fiesta en el fin del mundo realmente única.



EL REALISMO GRÁFICO mezclará colisiones creíbles con una ambientación de cine.



¿En qué destacará *MotorStorm* respecto a otros juegos de carreras?
Se han lanzado algunos títulos muy sobresalientes, como *GT5*; lo he probado y es asombroso. Creemos haber reforzado la sensación de "persecución de coches peliculera" mejor que ningún otro, y el estilo de juego que ofrecemos es único en variedad de vehículos y opciones de ruta, que aparecen simultáneamente en pantalla.

¿Qué encontrarán los recién llegados a la serie? ¿Y los veteranos?
MotorStorm Apocalypse será el juego más brutal, a la par que accesible, de la saga. En el modo "Festival" se podrá jugar en 3 niveles de dificultad; "Rookie" será perfecto para los recién llegados; mientras que "Veteran" ofrecerá más desafíos y exigirá más técnica que nunca. En cuanto al modo "Wreckreation", mejoraremos notablemente el sistema, con un *matchmaking* mucho más preciso para encontrar jugadores rivales que estén a nuestro nivel.

¿Cuáles han sido los mayores retos durante el desarrollo?
A los pocos meses de terminar *Pacific Rift*, hicimos algunos prototipos iniciales. Nuestro mayor desafío fue crear un código tan ágil y eficiente que nos permitiera añadir características una y otra vez, mientras todo

---

PRÓXIMO LANZAMIENTO PS3 - XBOX 360

¡Cuidado! Este juego va a pegar muy duro

La lucha extrema llega a las consolas con Supremacy MMA.

Jason Pulver, un campeón de artes marciales mixtas, será la imagen de este nuevo simulador de lucha. En la piel de un joven aspirante, deberemos abrirnos camino en el duro mundillo de las peleas *underground*. Desde las jaulas de lucha clandestina hasta llegar al nivel profesional, vamos a tocar (y recibir) todos los palos. 505 Games lo lanzará en mayo.



LA BRUTALIDAD de las animaciones no escatimará en detalles explícitos y violencia "adulta".



LA VARIEDAD de vehículos incluirá motos, super-coches, Muscle Cars e incluso helicópteros.

se movía con una tasa de frames sólida. También hemos mejorado la inteligencia artificial y el rendimiento de las animaciones.

¿Qué películas o juegos usasteis como fuentes de inspiración?
Películas como "El coloso en llamas", "El día de mañana", "Soy leyenda" y "2012", además de documentales sobre desastres naturales. Y en cuanto a juegos, *Modern Warfare 1* y *Uncharted* nos inspiraron un montón.

¿Cuántos circuitos y vehículos encontraremos?
Más que fijarnos en el número de circuitos, ahora queremos que cada una de las carreras sea distinta. Tendremos 40 carreras únicas partiendo de una base de circuitos. En cuanto a los coches, habrá 13 clases de vehículos, cuando los juegos típicos de carreras solo tienen uno.

¿Podremos crear y personalizar nuestros propios niveles?
Nos hemos centrado en todo lo que se podrá hacer en los circuitos: el editor de modos de juego permitirá cambiar las reglas y compartir esos modos online con otros usuarios para correr en ellos o incluso editarlos más aún. Por ejemplo, se podrán programar explosiones al ser atacados, que el ganador invierta los controles, o que en vez de alcanzar la línea de meta, se use un rótulo o un modo de puntuación.

“ ES EL JUEGO MÁS BRUTAL Y ACCESIBLE DE LA SERIE ”

¿Cómo afectará el formato 3D estereoscópico a la acción?
Queríamos que no hiciera daño a la vista, y que acciones como calcular las distancias fuesen más instintivas. Estamos muy contentos con la reacción hacia nuestro 3D. Mucha gente pensó que sería un simple truco visual, pero al verlo en movimiento han cambiado de opinión. Hemos contado con la ayuda de técnicos que han trabajado con este formato durante mucho tiempo, incluso en la industria de la simulación militar.

¿Habrá contenido descargable?
Nos hemos impuesto una serie de objetivos: queremos tener un contenido gratuito chulo, lanzar material descargable más rápidamente, y lo más importante de todo: arreglar primero cualquier problema de la comunidad. Al menos, podéis estar seguros de que habrá algunos recorridos y vehículos geniales. *

NUEVO JUEGO WINDOWS PHONE 7

El mejor fútbol se hace móvil

PES 2011 ficha por Windows Phone 7, con una versión adaptada a su pantalla táctil.

Konami demuestra su apoyo la actual generación de móviles con esta adaptación portátil de *PES 2011*, que traslada la intuitiva jugabilidad al control táctil de Windows Phone 7. El sistema "true flow", que nos permite elegir entre los controles guiados por la IA o bien usar los botones de la pantalla, que convierten el móvil en un mando tradicional. Además de la variedad de movimientos y habilidades de los jugadores, sus funcionalidades online permiten participar en rankings mundiales y habilitar opciones en Xbox Live. *



EL SISTEMA DE JUEGO y el ambientazo de los partidos no tienen mucho que envidiar las versiones de sobremesa.

en voz baja

por javier abad

→Hola chicos, me alegra ver ya estáis todos, porque he dejado la consola en pausa y tengo que ir rápido con los rumores. Vamos allá: pese a los regulares resultados obtenidos, dicen que EA está tan decidida a apostar por ***Medal of Honor,*** que ya busca gente para ponerse manos a la obra con **la segunda parte de esta "renacida" saga.**

→Cuando escribo estas líneas todavía no ha tenido lugar un evento en el que **se supone que Sony va a anunciar PSP2,** así que igual este rumor ya está confirmado cuando lo leáis: me he enterado de que **uno de los títulos que podrían aparecer en esa portátil es *Uncharted.*** ¡Drake no va a tener descanso!



NATHAN DRAKE otea el horizonte: ¿será que ve en la lejanía su debut en PSP2?

→**¿Podría Kinect dejar de ser exclusivo de Xbox 360?** Bueno, sí, pero no es lo que pensáis. Lo que cobra cada vez más fuerza es la posibilidad de que Microsoft haga que **su periférico sea también compatible con los PC** que funcionen con Windows.

→Es hora de volver a mi partida, así que os dejo un rumorcillo más y me marcho: a la saga ***Metal Gear*** puede que le quede mucho futuro, porque **además de *MGS Rising* y el *Snake Eater* para Nintendo 3DS, quizá haya una entrega en consolas "next gen".** En Kojima Productions están contratando gente para un proyecto de esas características, así que...

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

FEBRERO

4 PS3
ALTAVOCES SOUND BAR para PS3, la "barra libre" del mejor sonido, que convertirá nuestra habitación en una sala de cine.



11 PS3/360
TEST DRIVE UNLIMITED 2 nos permitirá recorrer la isla de Ibiza con un multijugador de lujo.

11 KINECT
DR. KAWASHIMA dará el salto a Kinect con los desafíos de *Revitaliza Cuerpo y Mente*.



18 TODAS
LEGO STAR WARS III explorará el universo "Clone Wars" con toda la diversión de la saga.



18 PS3/360
MARVEL VS. CAPCOM 3 enfrentará a los dos universos en un juego de lucha brutal.



24 PS3/360
BULLETSTORM tendrá lugar en un paraíso cargado de acción en primera persona.



24 PS3
KILLZONE 3 y sus 3D cambiarán la forma de vivir los "shooters".



25 PSP
TACTICS OGRE regresa a PSP con una versión actualizada de su primer juego de SNES.

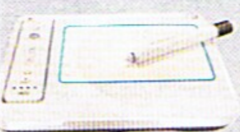


28 SAN FRANCISCO
LA GAME DEVELOPERS CONFERENCE reunirá a los grandes del sector.



28 PS3/360
KNIGHTS CONTRACT, fantasía medieval en forma de aventura.

MARZO



4 Wii
uDRAW GAME TABLET nos hará creernos artistas con stylus propio.



10 PS3/360
DRAGON AGE II, el rol épico con sello de BioWare, nos traerá muchas novedades.



11 PS3/360
HOMEFRONT, uno de los "shooters" bélicos más potentes del año.

25 3DS
NINTENDO 3DS, la portátil del futuro, por fin llegará a España.



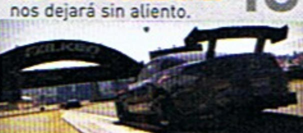


15 PS3/360
DEUS EX: HUMAN REVOLUTION viajará a los orígenes de esta saga táctica.



18 Wii
CONDUIT 2 elevará toda la acción de su "precuela" a la máxima potencia.

18 PS3/360
NFS SHIFT 2 UNLEASHED nos dejará sin aliento.

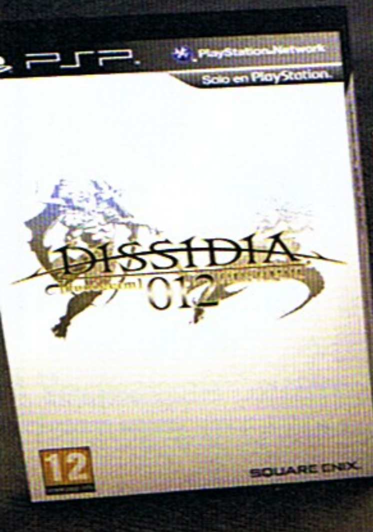


Y PRÓXIMAMENTE...

•Dynasty Warriors 7	PS3, 360	25 de marzo
•WWE Allstars	Todas	Abril
•Duke Nukem Forever	PS3, 360	6 de mayo
•L.A. Noire	PS3, 360	20 de mayo
•Brink	PS3, 360	Primavera
•Dynasty Warriors 7	PS3, 360	Primavera
•Ghostbusters Sanctum...	PS3, 360	Primavera
•Hunted	PS3, 360	Primavera
•LEGO Ninjago	NDS	Primavera
•Warhammer 40,000	PS3, 360	Primavera
•Space Marine	PS3, 360	Primavera
•Tron Evolution	PS3, 360	24 de mayo
•Yakuza 4	PS3	Primavera
•Capitán America	Todas	Verano
•LEGO Piratas del Caribe	Todas	Verano
•The Last Story	Wii	Verano
•Batman Arkham City	PS3, 360	Otoño
•Devil May Cry	PS3, 360	Otoño
•Gears of War 3	Xbox 360	Otoño
•Rage	PS3, 360	Otoño
•Resistance 3	PS3	Otoño
•The 3rd Birthday	PSP	Otoño
•The Another World	PS3, NDS	Otoño
•Yakuza 4	PS3	Otoño
•Bioshock Infinite	PS3, 360	Invierno
•Final Fantasy XIII-2	PS3, 360	Invierno
•Mortal Kombat	PS3, 360	2011

LUCHA SOBREVIVE DESTRUYE CONQUISTA

SQUARÍZATE CON ESTOS TITULAZOS PARA PSP









LUCHA
con tus personajes favoritos de FINAL FANTASY
DISSIDIA 012 [duodecim] FINAL FANTASY

SOBREVIVE
en un Nueva York Postapocalíptico en
The 3rd Birthday

DESTRUYE
Todo lo que te encuentres a tu paso por convertirte en
LORD of ARCANA

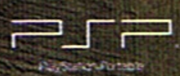
CONQUISTA
tu destino y sé más listo que tu enemigo en
TACTICS OGRE: Let Us Cling Together

Escanea este codigo BIDI con tu Smartphone para conseguir contenido exclusivo, descargas y reservar el juego. Para escanear, descarga un lector de codigos BIDI desde la tienda de tu Smartphone



16
www.pegi.info








ESPECIAL
¡VOTA TUS JUEGOS FAVORITOS DEL AÑO!
ELIGE A LOS MEJORES DE 2010
Una vez más, os convocamos para elegir los juegos más destacados del año. ¿Cuál es el que os ha hecho pasar mejores ratos? Vosotros sois los que decidís, ¡enviad vuestros votos!
¡Participa y llévate un gran premio!
Entre todos los votantes sortearemos cada consola con su juego ganador. ¡Un premio con diversión asegurada!





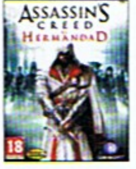


JUEGOS POR CATEGORÍAS

1 → Aventuras



RED DEAD REDEMPTION
PS3, XBOX 360



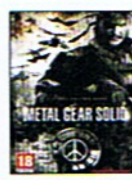
ASSASSIN'S CREED LA HERMANDAD
PS3, XBOX 360



ALAN WAKE
XBOX 360



HEAVY RAIN
PS3



MGS PEACE WALKER
PSP



CASTLEVANIA
PS3, XBOX 360



MAFIA II
PS3, XBOX 360



SPLINTER CELL CONVICTION
XBOX 360



ENSLAVED
PS3, XBOX 360



LOST PLANET 2
PS3, XBOX 360

2 → Shoot'em up



CALL OF DUTY BLACK OPS
PS3, XBOX 360, Wii



HALO REACH
XBOX 360



BIOSHOCK 2
PS3, XBOX 360



GOLDENEYE 007
Wii



MEDAL OF HONOR
PS3, XBOX 360

3 → Velocidad



GRAN TURISMO 5
PS3



F-1 2010
PS3, XBOX 360



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT
PS3, XBOX 360



MOTO GP 09/10
PS3, XBOX 360



SPLIT SECOND
PS3, XBOX 360

4 → Plataformas



SUPER MARIO GALAXY 2
Wii



DONKEY KONG COUNTRY RETURNS
Wii



SONIC COLOURS
Wii



P. OF PERSIA LAS ARENAS OLVIDADAS
PS3, XBOX 360



LITTLE BIG PLANET
PSP

5 → Acción



GOD OF WAR III
PS3



GOD OF WAR GHOST OF SPARTA
PSP



NO MORE HEROES 2
Wii



DEAD RISING 2
PS3, XBOX 360



VANQUISH
PS3, XBOX 360

6 → Rol



FINAL FANTASY XIII
PS3, XBOX 360



FALLOUT NEW VEGAS
PS3, XBOX 360



MONSTER HUNTER TRI
Wii



KINGDOM HEARTS BBS
PSP



MASS EFFECT 2
XBOX 360

7 → Deportivos



FIFA 11
PS3, XBOX 360, Wii



PRO EVOL. SOCCER 2011
PS3, XBOX 360, Wii



NBA 2K11
PS3, XBOX 360



KINECT SPORTS
XBOX 360



SPORTS CHAMPIONS
PS3



JUEGOS, CONSOLAS Y COMPAÑÍAS

8 → Lucha



S. STREET FIGHTER IV
PS3, XBOX 360



TATSUNOKO VS CAPCOM
Wii



WWE SMACKDOWN VS RAW 2010
PS3, XBOX 360, Wii



UFC 2010
PS3, XBOX 360



NARUTO U. NINJA STORM 2
PS3, XBOX 360

9 → Puzle/Minijuegos



EL PROF. LAYTON Y EL FUTURO PERDIDO
NDS



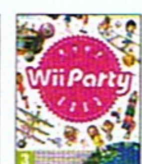
WARIO WARE DO IT YOURSELF
NDS



YOUR SHAPE
XBOX 360



LAST WINDOW
NDS



Wii PARTY
Wii

10 → Musicales



ROCK BAND 3
PS3, XBOX 360



SINGSTAR (DANCE/GUITAR)
PS3



DJ HERO 2
PS3, XBOX 360, Wii



GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK
PS3, XBOX 360, Wii



LIPS PARTY CLASSICS
XBOX 360

11 → Consolas



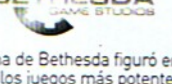



PS3 · **XBOX 360** · **Wii** · **PSP** · **NINTENDO DSi**

12 → Compañías

505 GAMES
Los irreverentes combates de *Naughty Bear* han sido lo más llamativo de esta compañía.

ACTIVISION BLIZZARD
Un año más, *Call of Duty*, *Guitar Hero* y *DJ hero* son sus grandes juegos, junto a *Goldeneye* para Wii.

BETHESDA GAME STUDIOS
La firma de Bethesda figuró en uno de los juegos más potentes del año: *Fallout New Vegas*.

DISNEY INTERACTIVE STUDIOS
El emblema de la compañía regresa con *Epic Mickey*, además de *Tron* y *Split Second Velocity*.

CAPCOM
Los pesos pesados de Capcom luchan en *Super Street Fighter IV*, *Dead Rising 2* y *Lost Planet 2*.

codemasters
F1 2010 hemos disfrutado de esta competición como nunca en nuestra consola.

EIDOS INTERACTIVE
Sus juegos pertenecen a sagas conocidas: *Kane and Lynch 2*, *Just Cause 2* y *Lara Croft and the Guardian of Light*.



EA
Además de *FIFA 11*, nos ha brindado juegos como *Medal of Honor* y *Mass Effect 2*.



KONAMI
Vuelve *Pro Evolution*, junto a un nuevo *Metal Gear Solid* para PSP y el genial *Castlevania Lords of Shadow*.

Microsoft
Ha lanzado Kinect, una nueva versión de Xbox 360 y juegos como *Halo Reach* o *Alan Wake*.



BANDAI NAMCO
Además de los *Naruto* y *Dragon Ball*, nos ha sorprendido con *Enslaved* y *Demon´s Souls*.



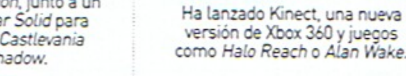
Nintendo
Celebramos el 25 aniversario de Super Mario con la segunda entrega de *Super Mario Galaxy* y la nueva *DSi XL*.



SEGA
El 2010 ha sido un gran año para los fans de *Sonic* y los aficionados a la acción futurista de *Vanquish*.



SONY
Sus lanzamientos son muchos: PS Move, *Heavy Rain*, *Gran Turismo 5*, *God of War* para sus dos consolas...



SQUARE ENIX
Sus mejores juegos de rol se llaman *Final Fantasy* y *Kingdom Hearts*. No hay nada más que añadir.



2K GAMES
No todo es *NBA 2K11*. También nos han traído *Bioshock 2*, *Mafia II* y la edición GOTY de *Borderlands*.



ROCKSTAR
Han revolucionado el género de los sandbox con *Red Dead Redemption* y su "spin off", *Undead Nightmare*.



THQ
La compañía sigue pegando fuerte en los rings de *UFC 2010* o de *WWE Smackdown! vs Raw 2010*.



UBISOFT
Han coincidido el mismo año *Splinter Cell*, *Prince of Persia* y, por supuesto, *Assassin´s Creed*.



WB GAMES
Este año nos quedamos con *Lego Harry Potter*, *Las aventuras de Aragorn* y *El Intrépido Batman*.

¡PARTICIPA! ES MUY FÁCIL



Envíanos un mensaje a través del móvil con tu selección

1. Escribe un mensaje con la palabra **LOSMEJORESHC** seguida de un espacio, a continuación la **COMBINACIÓN QUE HAYAS SELECCIONADO**, sin espacios de por medio, siguiendo el orden que tienes aquí abajo (recuerda que debes poner primero el número que corresponde a cada apartado y a continuación la letra de la opción seleccionada), y a continuación una **PALABRA** que defina nuestra revista.

ATENTO: A partir de la casilla número 13 tenéis que colocar -a continuación del número del apartado de cada consola- el número del género al que pertenezca el juego elegido, seguido de la letra que le identifique.

Ayúdate de la plantilla para escribir los ganadores y luego la trasladas al mensaje de texto en tu móvil.

Ejemplo: 1A2B3C4D5E6A7B8C9D10E11A12B131A142B154A166D179A183C + GENIAL

Favorito por género — Favorito por consola

2. Mándalo al número **27565** y ¡listo! Si tienes alguna duda, llámanos al 902 11 13 15

Coste del mensaje 1,42 € (IVA incluido). Delicom S.L. Teléfono: 902 051 286, www.delicomsl.com. Concurso de habilidad. Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	
16	17	18	

CÓMO PARTICIPAR

La mecánica es la misma de los años anteriores: solo tenéis que combinar el número de cada apartado con la letra del juego elegido y enviar un SMS. Para elegir al mejor de cada consola y el mejor juego absoluto, exactamente igual: escoged el juego entre los candidatos de cada género combinando el número y la letra correspondiente.

1. AVENTURA
- A Red Dead Redemption
- B Assassin's Creed La Hermandad
- C Alan Wake
- D Heavy Rain
- E Metal Gear Solid Peace Walker
- F Castlevania Lords of Shadow
- G Mafia II
- H Splinter Cell Conviction
- I Enslaved
- J Lost Planet 2

2. SHOOT'EM UP
- A Call of Duty Black Ops
- B Halo Reach
- C Bioshock 2
- D Goldeneye 007
- E Medal of Honor

3. VELOCIDAD
- A Gran Turismo
- B F-1 2010
- C Need for Speed Hot Pursuit
- D Moto GP 09/10
- E Split Second

4. PLATAFORMAS
- A Super Mario Galaxy 2
- B Donkey Kong Country Returns
- C Sonic Colours
- D Prince of Persia: Las Arenas...
- E Little Big Planet

5. ACCIÓN
- A God of War III
- B God of War Ghost of Sparta
- C No More Heroes 2
- D Dead Rising 2
- E Vanquish

6. ROL
- A Final Fantasy XIII
- B Fallout New Vegas
- C Monster Hunter Tri
- D Kingdom Hearts Birth by Sleep
- E Mass Effect 2

7. DEPORTIVOS
- A FIFA 11
- B Pro Evolution 2011
- C NBA 2K11
- D Kinect Sports
- E Sports Champions

8. LUCHA
- A Super Street Fighter IV
- B Tatsunoko vs Capcom
- C WWE Smackdown vs Raw 2010
- D UFC 2010
- E Naruto Ult. Ninja Heroes 2

9. PUZZLE/MINIJUEGOS
- A El Profesor Layton y el Futuro...
- B Wario Ware Do It Yourself
- C Your Shape
- D Last Window
- E Wii Party

10. MUSICALES
- A Rock Band 3
- B Singstar (Dance/Guitar)
- C DJ Hero 2
- D Guitar Hero Warriors of Rock
- E Lips Party Classics

11. CONSOLAS
- A PlayStation 3
- B Xbox 360
- C Wii
- D PSP
- E Nintendo DS

12. COMPAÑÍAS
- A 505 Games
- B Activision
- C Bethesda
- D Disney Interactive
- E Capcom
- F Codemasters
- G Eidos
- H Electronic Arts
- I Konami
- J Microsoft
- K Namco-Bandai
- L Nintendo
- M Sega
- N Sony
- O Square-Enix
- P 2k Games
- Q Rockstar
- R THQ
- S Ubisoft
- T Warner Bros.

Para elegir al **mejor juego de cada consola** debes incluir en el mensaje el número del género al que pertenece y la letra que lo identifica

- 13. PLAYSTATION 3
- 14. XBOX 360
- 15. Wii
- 16. PSP
- 17. NINTENDO DS
- 18. MEJOR JUEGO ABSOLUTO

BASES DEL CONCURSO

1. Fecha límite para participar: 10 de marzo de 2011.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Orange
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos en el envío de los premios.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6. La participación en el presente concurso implica la total aceptación de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Entre todos los mensajes recibidos, un equipo de redacción elegirá a los ganadores. Quedan excluidos de este sorteo los empleados de Axel Springer España. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Axel Springer España.
8. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos aquellos premios que nos sean devueltos por el servicio de correos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, con lo cual ya no tendrá derecho a solicitarlo.

Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales



por Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio

■ Wii ■ Rol ■ Mistwalker ■ Lanzamiento: 27 de enero (Japón) / 2011 (España)

EL "HERMANO" DE FINAL FANTASY

THE LAST STORY

De tal palo, tal astilla... o tal lanza matadragones, porque estos héroes vienen de una familia muy "rolera".

■ **HIRONOBU SAKAGUCHI Y NOBUO UEMATSU,** director y compositor respectivamente de los primeros *Final Fantasy*, vuelven a unir su talento para brindarnos un juego de rol basado en las emociones. En *The Last Story* nosotros controlaremos un grupo de mercenarios liderados por Elza (un joven que quiere convertirse en caballero) y Kanan, una heroína de origen noble que vive recluída tras los muros de un castillo.

Muy pronto, la historia de estos guerreros comenzará a tomar tintes épicos, hasta decidir el destino de Ruli, la gigantesca isla donde se desarrolla todo el juego. Pero el planteamiento no es lo único "heredado" de *Final Fantasy*: la exploración y el crecimiento de los personajes también se han inspirado en esta saga legendaria, con la salvedad de que vamos a encontrar menos elementos fantásticos. Los combates, por turnos, nos darán la posibilidad de cambiar de personaje en cualquier momento (cada uno posee habilidades exclusivas). Además, Sakaguchi ha incluído algunos guiños y elementos de "libertad creativa" como que los protagonistas aparezcan en ropa interior si les despojamos de todo su equipo.

➔ **EL MODO MULTIUGADOR** es uno de los más ambiciosos que hemos visto en Wii, y se desarrolla de manera independiente. A través de Internet podemos participar en partidas cooperativas, en el que nuestro objetivo es cazar bestias, como en *Monster Hunter*, o en batallas por equipos para un total de 6 jugadores. Esta opción se suma a las más de treinta horas que dura el modo principal.







LOS NIVELES serán muy abiertos y detallados, como en un juego de rol masivo.

HABILIDADES DE COMBATE

CADA MERCENARIO PUEDE UTILIZAR HABILIDADES ESPECIALES que nos ayudan en los combates. Por ejemplo, Elza atrae la atención de los enemigos y utiliza la concentración para buscar sus puntos débiles. También pulsamos los botones (turnos activos) para hacer más daño en los ataques físicos o utilizamos un punto de mira para disparar flechas. El juego es compatible con el mando clásico.









LA RELACIÓN entre los personajes va evolucionando hacia una profunda amistad.



aquí Tokio

ÚLTIMA HORA

→¡Un saludo desde Tokio! Este mes abro mi columna con un anuncio de peso. Nada menos que el lanzamiento de 3DS, que aquí se producirá el próximo 26 de febrero. El precio en Japón será de 25.000 yenes, algo más barata que en Europa, y el revuelo que ha causado es tan impresionante que ya se han adelantado las ventas previstas; ¡Nada menos que 1.5 millones de unidades durante el primer mes!



→Pero no todo son buenas noticias. Acaba de lanzarse la versión para Xbox 360 de *Final Fantasy XIII International* y ni siquiera ha conseguido colarse entre los 20 juegos más vendidos de la semana. El escaso éxito de la consola en Japón y el hecho de que el juego estuviera disponible en PlayStation 3 desde hace un año han sido los principales culpables del "batacazo". Square-Enix también ha descartado lanzar ningún contenido descargable para este título. Sin embargo, a lo largo de 2011 podremos disfrutar de *Final Fantasy XIII-2*, una secuela directa del juego anterior, que volverá a estar protagonizada por la bella Lightning y por un misterioso rival, del que aún se desconocen más datos.



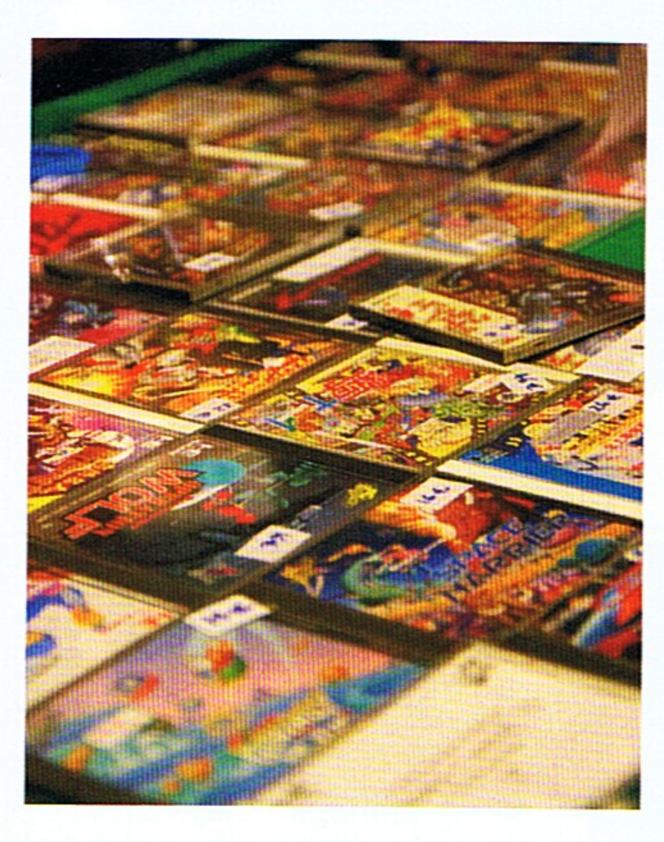
→El "revival" de los juegos de lucha en 2D continúa en PSP. El último juego en sumarse a esta moda ha sido *BlazBlue Continuum Shift II*. Esta versión portátil contará con un modo Legion, que añadirá elementos estratégicos a los combates. Además, podremos invertir los puntos ganados en cada enfrentamiento para desbloquear elementos ocultos de la tienda. Los

El blog de kagotani

Enero 2010

Reliquias en formato físico

A lo mejor parezco un poco maniático, pero creo que nuesta relación con los videojuegos ha cambiado, y mucho. Muchas compañías quieren que descarguemos juegos digitalmente, y los usuarios que se han acostumbrado a este formato parecen satisfechos.



Pero veréis, cuando acaba el año suelo hacer limpieza en casa, y siempre acabo encontrándome con antiguas joyas. Entre ellas, un archivador lleno de cartuchos para PC Engine (llamados Hu-Cards), que me compraba de segunda mano, aunque viniesen sin caja ni instrucciones. Me encantaba su diseño, su solidez e incluso el sonido que hacían cuando los apilaba.

Así que siempre acabo insertando un cartucho en mi reproductor LaserActive y jugando varios niveles. Y eso que tengo muchos de esos juegos en mi PSP... pero no es lo mismo. Me siento como esos nostálgicos que añoran la vieja música, y que disfrutan percibiendo los matices de cada sonido.

« CUANDO COMPRO JUEGOS DESCARGABLES, NO TENGO LA SENSACIÓN DE QUE SEAN REALMENTE MÍOS »

Soy fan de *Tactics Ogre*, de hecho, me lo pasé al 100% en SNES varias veces. Pero todos mis recuerdos sobre ese título están ligados a la sensación y el ruido que producían aquellos botones de colores, con la comodidad y la rapidez de carga que ofrecía el cartucho. Tengo el juego en PSP, pero una vez más, no es lo mismo. Y qué decir de Megadrive, Neo Geo o las recreativas...

Hoy, compro juegos descargables en PSP, 360 y PS3. Sin embargo, no tengo la sensación de que sean realmente míos; es como si no me pertenecieran. Quizá penséis que vivo anclado en el pasado, pero no puedo evitar preguntarme como ha cambiado nuestra forma de tratar los juegos. ¿Los atesoramos como antaño, o los disfrutamos durante un rato como si fuesen una película más? Lo cierto es que antes estaban diseñados sólo para jugar, y ahora saltan de una plataforma a otra, incluyendo móviles, tabletas y ordenadores. Supongo que los tiempos están cambiando, y con ellos, la forma de hacer las cosas.

En fin, voy a volver a colocar mi viejo archivador en su estantería, hasta que el año que viene vuelva a toparme con otra de mis viejas reliquias.



personajes disponibles, el apartado visual (inspirado en diseños manga) y controles serán una traslación directa de lo que hemos visto en las consolas sobremesa, PS3 y Xbox 360.

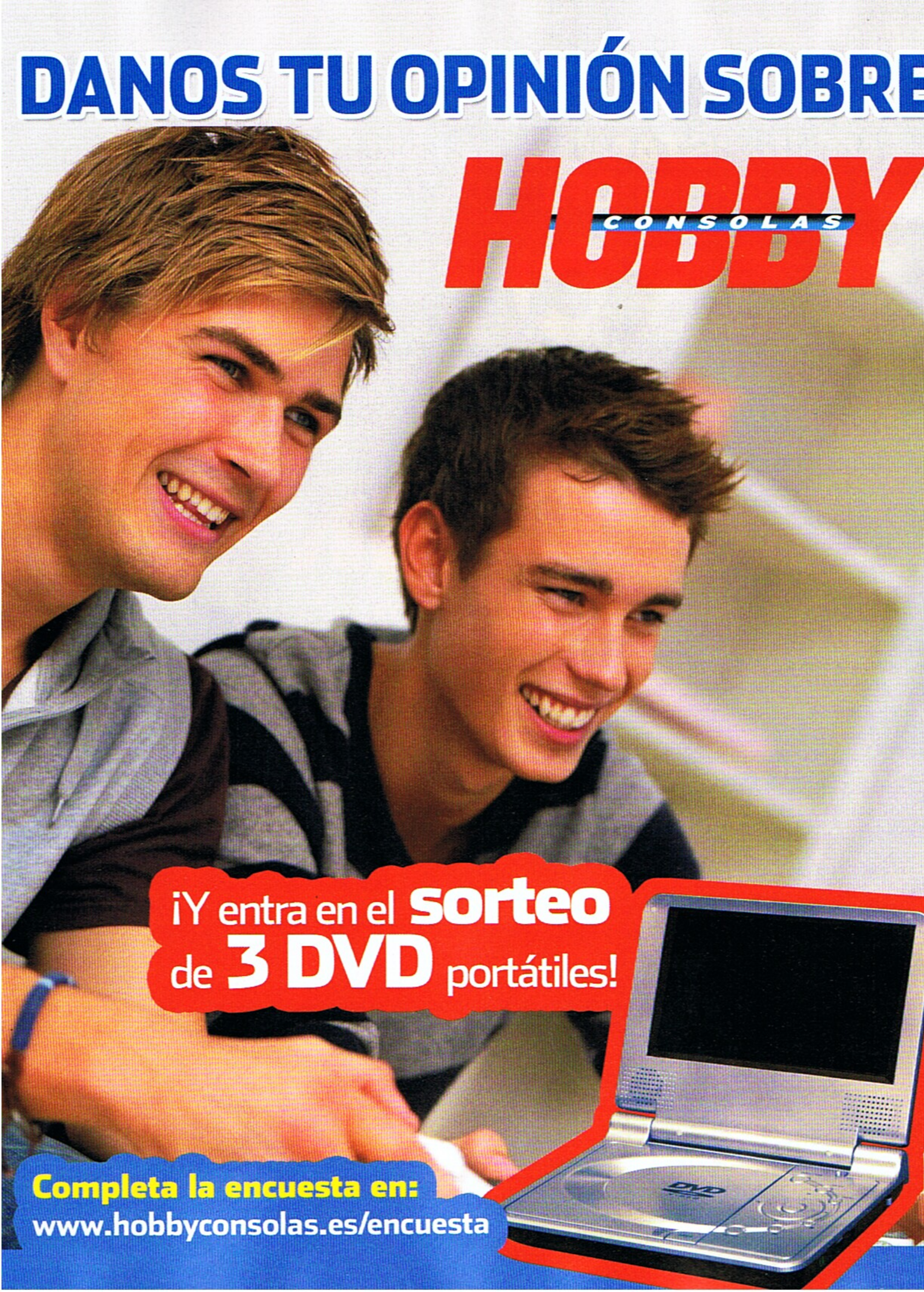


→Otro que renace de sus cenizas es Yuji Naka, el creador de *Sonic The Hedgehog*, que se encuentra inmerso en un nuevo proyecto para Wii y 3DS. Se trata de *Tenkuu no Kishi Rodea*, un juego de fantasía en el que los personajes podrán volar gracias a unos controles muy sencillos, muy en la línea de lo que pudimos ver en *Nights Journey of Dreams* para Wii. El apartado visual también estará inspirado en el anime.

→El nuevo Kingdom Hearts para 3DS ya tiene título. Square-Enix nos ha adelantado que se llamará *KH: Dream, Drops and Distance* y estará protagonizado por Sora y Riku. El concepto del juego gira en torno a la velocidad y al paso del tiempo. Y con esta imagen del juego me despido hasta el mes que viene.



Kingdom Hearts 3DS está protagonizado por viejos conocidos como Riku y Sora.



DANOS TU OPINIÓN SOBRE
HOBBY CONSOLAS
¡Y entra en el sorteo de 3 DVD portátiles!
Completa la encuesta en:
www.hobbyconsolas.es/encuesta
DVD

Nuevo Trailer en HOBBYNEWS.es

ENTREVISTAMOS EN EXCLUSIVA A LOS CREADORES DE L.A. NOIRE

DESCUBRE EL ROSTRO DEL CRIMEN

PS3 - Xbox 360 | **Rockstar** | **20 de mayo**

Bienvenidos a Los Ángeles en 1947. Un pozo donde conviven estrellas de cine, criminales, policías corruptos y mujeres fatales... que os invitamos a conocer de mano de sus creadores.





HABLAMOS CON BRENDAN MCNAMARA Y JERONIMO BARRERA

Ellos son los principales responsables del juego y de su tecnología de captura facial.



- **NOMBRE:** Brendan McNamara.
- **CARGO:** Fundador del equipo Team Bondi.
- **SU LABOR:** Escritor y director de *L.A. Noire*.
- **SUS TRABAJOS ANTERIORES:** Estuvo detrás de la primera entrega de *The Getaway* para PS2, que desarrolló el estudio Team Soho de SCEE y que vendió más de 4 millones de unidades en todo el mundo.



- **NOMBRE:** Jeronimo Barrera.
- **CARGO:** Vicepresidente de desarrollo de productos Rockstar.
- **SU LABOR:** Productor de *L.A. Noire*.
- **SUS TRABAJOS ANTERIORES:** Fue productor de juegos como *The Warriors*, *Smuggler´s Run* y trabajó en el desarrollo de *GTA 2* y *GTA III*.





LOS INTERROGATORIOS serán el eje central del juego. Los gestos y la mirada delatarán a los mentirosos.





Hemos "interrogado" a los principales desarrolladores de *L.A. Noire*, Jeronimo Barrera (Rockstar) y Brendan Mcnamara (Team Bondi) para que nos adelanten las claves de uno de los juegos más prometedores del año. Esto es lo que hemos descubierto con nuestras habilidades detectivescas.

■ **Al ambientar el juego en Hollywood en 1940, ¿Es difícil conectar con los jugadores jóvenes, que no conozcan el cine negro o las novelas de la época?**

J.B: Cuando decidimos hacer un juego tomamos las inspiración de cosas atractivas e intemporales. Si un nuevo jugador entra en el género, no se va a sentir abrumado, porque ya ha disfrutado con juegos como *Grand Theft Auto* o *Red Dead Redemption*, que está basado en las películas clásicas del Oeste. Hay algo universal acerca de este género.

■ **Sabemos que el juego se desarrolla en lugares reales, pero ¿podremos conocer también a personajes reales?**

JB: Sí. Todas las historias del juego están basadas en crímenes reales. Obviamente los abogados nos hicieron cambiar los nombres, pero el hecho permanece. Y respecto a los personajes, Mickey Cohen, era un famoso gángster de Los Ángeles que juega un papel importante en el juego y con quien nos vamos a cruzar varias veces.

■ **Ya que el juego está basado en interrogar a los sospechosos, ¿cómo describiría el ritmo de juego? ¿No tiene miedo de que sea lento comparado con otras aventuras o con un "sandbox"?**

JB: Siempre estamos tratando de empujar este medio hacia adelante. Cuando lanzamos *GTA III* la gente estaba confusa por su aspecto no lineal, pensaban que era demasiado radical. Este juego es más lento, pero la audiencia es más amplia. La clave es encontrar si alguien nos está mintiendo o no. Suena como una locura, pero es apasionante. Además ahora somos más maduros y es el momento de hacer este tipo de juegos. Es una mezcla de distintos estilos de juego, que siempre hemos buscado como creadores.

■ **La Inteligencia Artificial, ¿es capaz de decidir si mentir al jugador o no, según sea nuestra forma de jugar?**

JB: Absolutamente. Es es la clave de la jugabilidad. Hay que descubrir si un personaje miente o no, y entonces, buscar las pruebas de su culpabilidad. No es un juego "digital", no se trata de selec- ▶▶

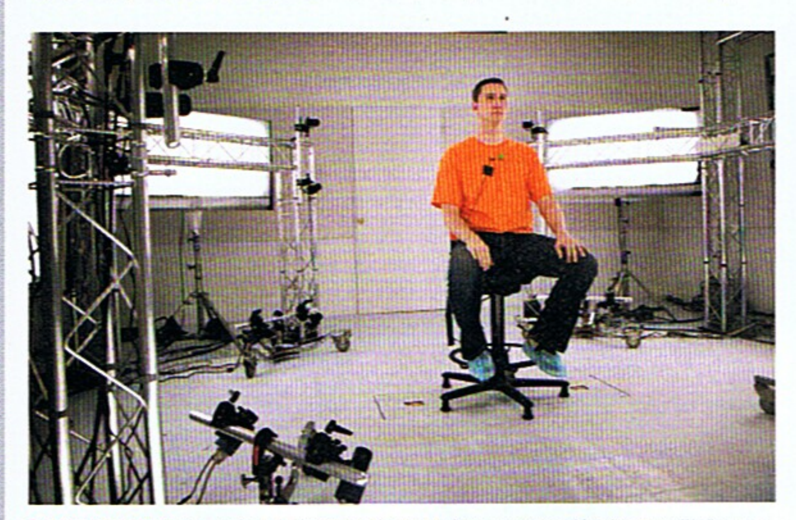


LA HISTORIA personal de Cole Phelps se irá desvelando a medida que resolvemos distintos casos.

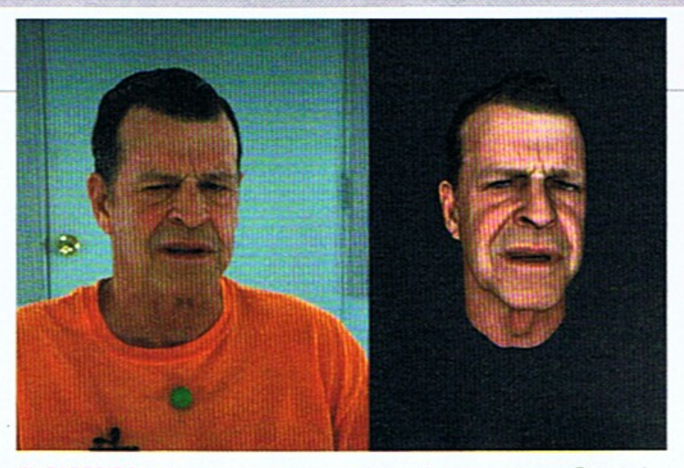
ASÍ SE INTRODUCEN LOS ACTORES EN L.A. NOIRE

Se ha utilizado el sistema de captura facial más sofisticado que existe.

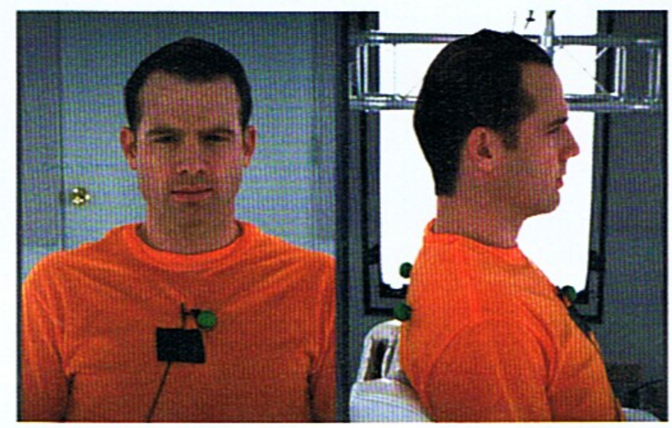
El RIG es un sistema de lentes capaces de capturar el rostro y las expresiones de un actor y convertirlas, en tiempo real, en un modelo para el juego. Este dispositivo cuenta con 32 cámaras en alta definición (colocadas en cuatro círculos) que escanean todos los ángulos de la cara, en una esfera de 50 cm de diámetro. Así se genera un modelo tridimensional (que se mueve a 30 frames por segundo) y que repite los movimientos y expresiones de las estrellas de carne y hueso. Se realizan varias tomas, como en cualquier rodaje.



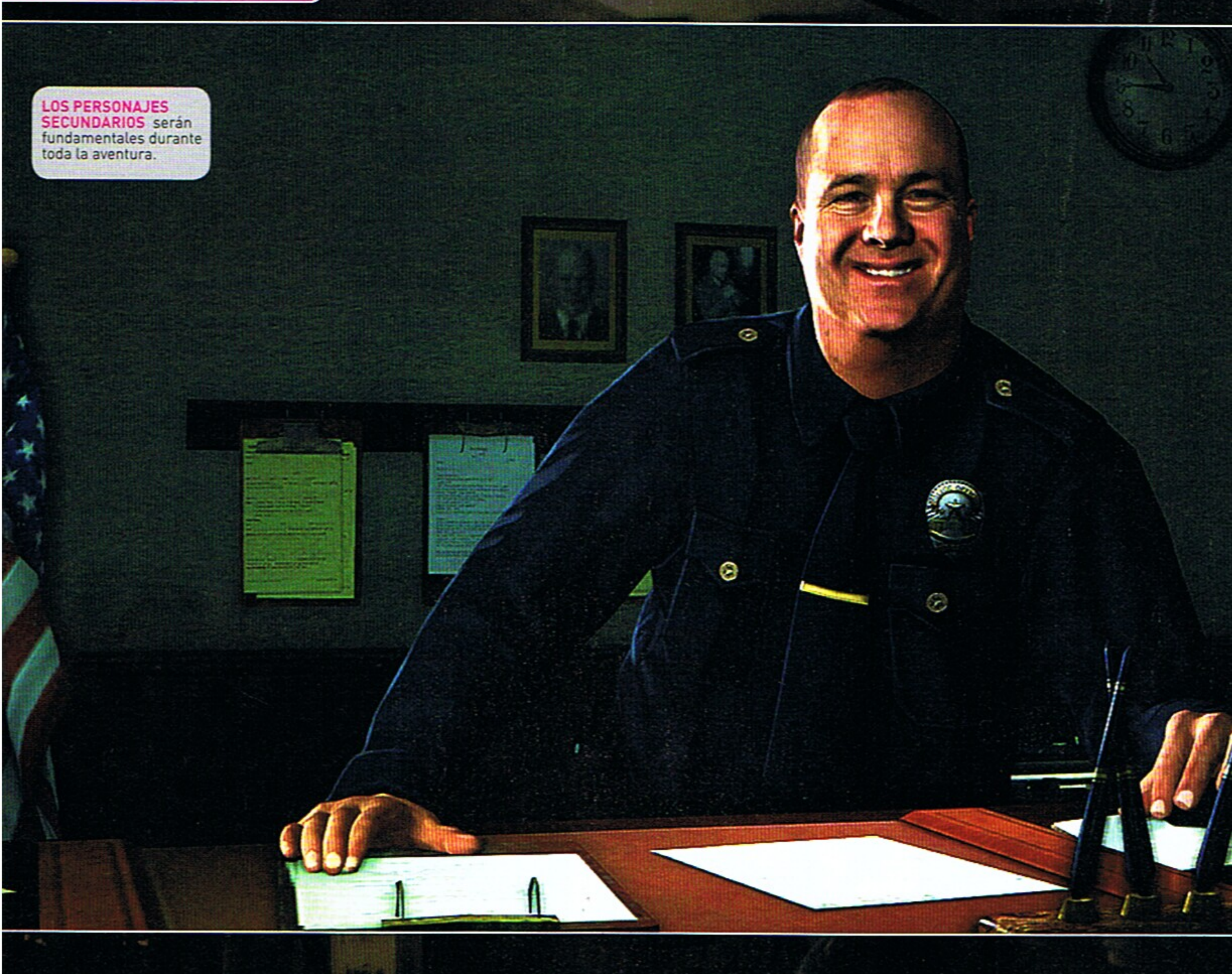
EL SISTEMA RIG requiere una iluminación específica y una sesión de maquillaje para atrapar todos los gestos de la cara, desde cualquier ángulo. El resultado es brutal.



EL PARECIDO de las personas y sus modelos 3D es asombroso. El trabajo de un año se condensa en tres días, con un resultado inmejorable.



MÁS DE 400 ACTORES han prestado su rostro y su voz a los personajes que aparecen en L.A. Noire. La información se guarda en 8 servidores.



LOS PERSONAJES SECUNDARIOS serán fundamentales durante toda la aventura.

cionar si o no. Hemos conseguido un sistema de conversación que depende de nuestra confianza. Es un sistema muy complejo que funciona muy bien y que nos ha hecho redactar más de 2.200 páginas de guión.

¿Y es el jugador capaz de decidir si alguien es culpable sin seguir todos los pasos de la investigación, sólo por intuición o por ser buen observador?
JB: Sí, por supuesto.

El protagonista, Cole Phelps, es un buen tipo en una ciudad sucia. ¿Puede corromperse? ¿Y tomar decisiones morales?
BM: Cole Phelps es un personaje complejo, y esa es una de las cosas que desvelamos a lo largo del juego. No es que sea corrupto o no, lo importante es descubrir su historia según avanzamos.
JB: Una de las cosas que puedes hacer durante el juego es decidir que alguien es culpable, aunque puede que no tengas pruebas para demostrarlo. Esas son las decisiones morales que se pueden tomar, pero seguimos siendo policías.

Esta dimensión compleja de Cole, ¿se refiere también a su vida personal o sólo su carrera como policía?
JB: Por supuesto. Esto es un juego de Rockstar, y entramos en las dimensiones más bajas del personaje. El jugador se va a sorprender con lo que vaya descubriendo.
BM: Tratamos de hacer un personaje multidimensional, no sólo interactúa con el resto del mundo, sino que lo que ocurre en el mundo también le afecta.

A medida que se desarrolla el juego, Phelps cambia de departamentos en la policía. Desde un agente de tráfico a detective de homicidios ¿Afecta esto, en algún sentido, a la jugabilidad?
BM: Sí. Estamos tratando de narrar una historia "pulp" de detectives, así que tiene que haber asesinatos, porque de otro modo no tendría mucho interés. Pero también hay otro tipo de casos, que se juegan de un modo diferente, como cuando eres agente de tráfico. De cualquier modo, en todos los capítulos se van a utilizar las habilidades de un detective.

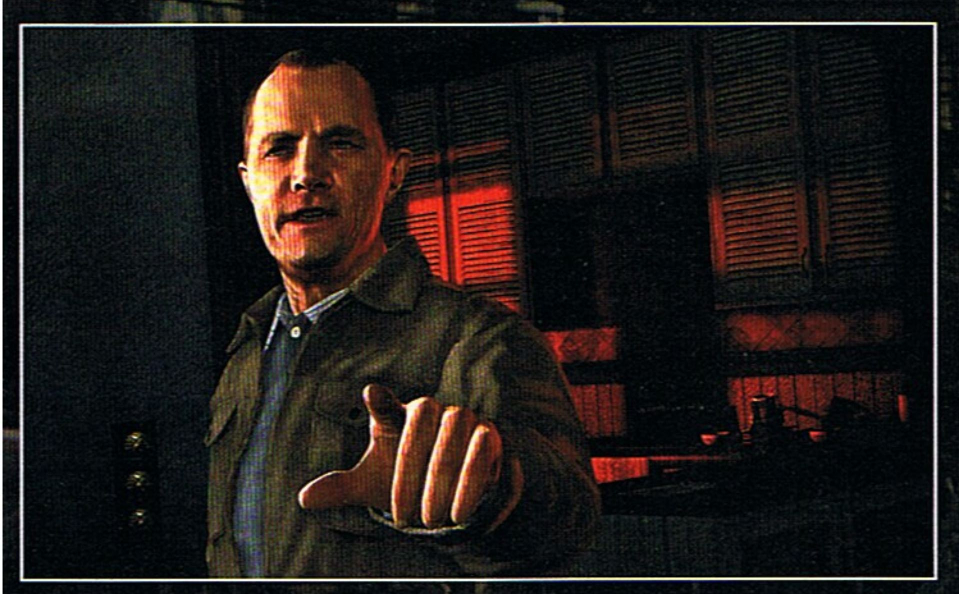
¿Estamos limitados a ver el lado policiaco de los crímenes o veremos también cómo reaccionan los políticos o la prensa?
BM: Hay una serie de tipos de la prensa a los que nos vamos a encontrar de forma regular, y su importancia en el juego depende de cómo van a narrar los hechos.
JB: Cuando estamos contando una historia interactiva nos podemos permitir ciertas libertades, como los flashback, o narrar el punto de vista de otros personajes. Así damos pistas de cómo están manipulando el mundo real.

Al tratarse de casos reales, muchos muestran sexo y violencia. ¿Cómo se ha retratado esto en el juego?
BM: Es un asesinato y lo retratamos tal y como ocurrió en la vida real. No hacemos como en las películas de los años 40. Sin embargo, no es un juego en que practiquemos violencia; no vamos disparando a la gente.

¿Vais a incluir el característico sentido del humor de Rockstar en el juego?
JB: No es un juego divertido. Siempre reflejamos la cultura



EL ACTOR QUE INTERPRETA A COLE PHELPS, Aaron Staton de Mad Men, realiza una interpretación magistral. Sus gestos, la voz y la sincronización labial se reflejarán a la perfección en *L.A. Noire*.



PHELPS ES UN TIPO COMPLEJO QUE TENDREMOS QUE DESCUBRIR



LOS CRÍMENES Y LAS ESCENAS SEXUALES se han reflejado con toda la crudeza propia de las novelas "pulp". Según los creadores del juego, la América de posguerra no era ningún lugar divertido.

EL CINE NEGRO

Rockstar ha publicado incluso una lista con películas de cine negro que recomienda. Si no las habéis visto, este es el momento.

El Sueño Eterno

El detective Philip Marlowe (interpretado por Bogart) investiga una desaparición.





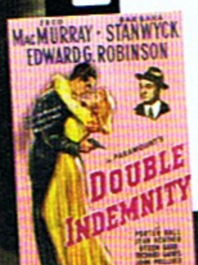
Detour

Un viaje de Nueva York a Los Angeles se convierte en una historia de crímenes.



Perdición

Una mujer y su amante asesinan al marido de ésta, pero un agente de seguros sospecha algo.





El Halcón Maltés

Dos compañeros de una agencia de detectives rivalizan por una "mujer fatal".





LA AMBIENTACIÓN recupera los clichés de las películas de cine negro de los años 40 y las novelas de James Elroy.



NO SERÁ UN "SANDBOX" aunque tendremos libertad para recorrer la ciudad y cumplir pequeñas misiones secundarias que se alejan de la trama principal.

del momento, y no hay nada divertido acerca de la América negra de posguerra.

BM: Puede que haya un poco de humor negro entre los policías. Es más del estilo de las novelas de James Elroy (L.A. Confidential).

■ No es la primera vez que Rockstar trabaja con actores conocidos. ¿Hubo que adaptar la forma de ser y la personalidad de Phelps para que encajara con el actor Aaron Staton?

JB: Había un par de cosas a nuestro favor. Utilizamos el mismo director de casting de Mad Men y antes de que nos diésemos cuenta se habían vuelto muy populares en EE.UU. Además queríamos gente que actuase bien, en lugar de limitarnos a fichar grandes nombres que pudiésemos vender. Es la primera vez que los actores se asocian más al juego que a las series de TV o a las películas en que trabajan.

BM: Hemos sido muy afortunados con el casting. Construimos el personaje para que actuase igual que Aaron. La idea detrás de el juego era darle humanidad a los personajes. También ha hecho un gran trabajo con la voz.

➔ LOS JUEGOS QUE DAN LA CARA

Os ofrecemos una breve repaso de la incorporación de las expresiones faciales a los videojuegos.



1992 MORTAL KOMBAT Los gráficos digitalizados transmitían realismo a este juego brutal, pese a lo robótico de los movimientos.



1993 PRIZEFIGHTER Estetítulo de boxeo para Mega CD se basaba en secuencias de vídeo en blanco y negro con elementos interactivos.



1998 APOCALYPSE Por primera vez un actor, Bruce Willis, prestaba su rostro a un personaje "exclusivo" de un videojuego de PlayStation.

LA INVESTIGACIÓN nos exigirá buenas dosis de lógica e intuición para seguir el rastro de los criminales.

¿Van a incluirse efectos de ruido o secuencias en blanco y negro para que parezca una película de los años cuarenta?

JB: Me encantaría hacerlo, Tener imágenes en blanco y negro... no lo hemos hablado, pero quizá lo hagamos. ¿no Brendan?

BM: Sí, en efecto. Nosotros somos enormes fans del cine de esa época, rodado en blanco y negro.

Pueden añadir algún detalle sobre la banda sonora. ¿Tendremos emisoras de radio como en *GTA* o será una banda sonora orquestal como en una película, y *Red Dead Redemption*?

JB: Por el momento no podemos anunciar mucho sobre la banda sonora. Daremos todos los detalles más adelante.

BM: Tenemos una banda sonora que se ha grabado en Inglaterra, con una orquesta de 44 músicos, y que conserva el mismo estilo y dramatismo que se puede notar en la película L.A. Confidential. Por supuesto, también habrá música licenciada de la época, pero no en el mismo sentido que en *GTA*. No serán emisoras de radio que podamos ir cambiando mientras jugamos. HC



PASAREMOS POR VARIOS DEPARTAMENTOS de la policía, lo que alterará ligeramente la jugabilidad. De agentes de tráfico a detectives de homicidios.


002 THE GETAWAY Era una versión uy realista de un sandbox, que se desarrollaba en ndres. Representante del Emotion Engine de PS2.


2010 HEAVY RAIN La aventura desarrollada por Quantum Theory para PS3 incluye elementos emocionales, aunque falla la expresividad.


2011 L.A.NOIRE Por ahora, es el techo en cuanto a integración de rostros y expresiones en un videojuego. Está a un paso de la realidad.

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS



ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 19 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

NUESTRO VEREDICTO | Valoración | Lo mejor | Lo peor | Alternativas | GRÁFICOS 97 | SONIDO 94 | DURACIÓN 91 | DIVERSIÓN 95 | PUNTUACIÓN FINAL 95

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 46

KILLZONE 3 vuelve a exprimir los circuitos de nuestra PS3 con sus partidas en 3D y sus espectaculares gráficos. ¿Qué nota se ha ganado? ¡Pasad la página y descubridlo!



PÁGINA 50

DEAD SPACE 2 continúa las terroríficas aventuras de Isaac. Los necromorfos son aún más violentos y feos, pero nosotros nos hemos enfrentado a ellos.



PÁGINA 54

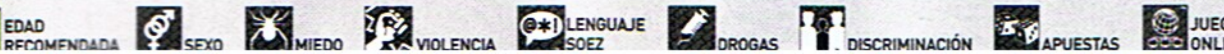
MARIO SPORTS MIX nos propone jun al fontanero y sus colegas para "suda la camiseta". ¿Cuál es vuestro depor favorito en este alocado juego?

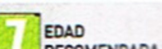
EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

ICONOS DE CLASIFICACIÓN

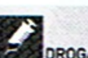



EDAD RECOMENDADA

SEXO

MIEDO

VIOLENCIA

LENGUAJE SOEZ

DROGAS

DISCRIMINACIÓN

APUESTAS

JUEGO ONLINE

EXCLUSIVA HOBBY

18 ■ Shoot´em up ■ Sony ■ 1 a 32 jugadores ■ Castellano
■ 69,95 € ■ Lanzamiento: 24 de febrero ■ Contenido:

El futuro de todas las guerras

KILLZONE 3

Por mucho que la humanidad evolucione, seamos capaces de viajar al espacio y de colonizar planetas, al final seguiremos enfrentándonos en guerras así de crueles (y espectaculares).



■ **HEMOS GANADO UNA BATALLA, PERO NO LA GUERRA.** La muerte del emperador Visari al final de *Killzone 2* solo ha servido para que las tropas Helghast se reagrupen y lancen un contraataque, que podría barrer del planeta a los ISA. Pero el sargento Sevchenko, Rico, Jammer y el capitán Narville no están dispuestos a permitirlo, aunque para ello tengan que arriesgar sus vidas en frenéticos tiroteos.

Así, en primera persona y armados con un arsenal devastador (el más potente que hemos visto en ningún juego), nosotros les acompañamos a lo largo de nueve capítulos de una gran intensidad. Lo que más nos llama la atención es el realismo que se desprende de todo el juego, pese a su argumento de ciencia ficción. Podéis olvidar los planetas llenos de color, las pistolas de plasma y los alienígenas; todo en *Killzone 3* es gris y opresivo, las armas disparan balas y nuestros enemigos muestran su lado más humano... y también más cruel.

→ **LAS BATALLAS CRECEN EN INTENSIDAD** a medida que avanzamos. El comienzo, en la capital Helghan, solo sirve como toma de contacto. A partir de ese momento este título nos somete a las situaciones más variadas y emocionantes: lo mismo tenemos que infiltrarnos disfrazado de Helghast en una prisión, qu atravesar una jungla sin ser de tectados o entrar en una factori en la nieve, custodiada por cen tinelas voladores. Poco a poco además, vamos conociendo a lo personajes (a través de 72 minu tos de secuencias que están a l altura de una superproducción)

Para mejorar la inmersión e el juego, las acciones adicionale (como recargar, subir por un





LA AMBIENTACIÓN BÉLICA es perfecta, aunque se trate de un argumento de ciencia ficción.

PODEMOS USAR EL VISOR "de serie" que tiene cada fusil, o mejoras como la mira telescópica de los francotiradores.



LOS HELGHAST muestran su lado humano. En los vídeos descubrimos que son mucho más que enemigos sin rostro.

Inmersión en primera persona

Para sumergirnos en la acción, *Killzone 3* utiliza distintos recursos en primera persona. Además de la cobertura automática, y las animaciones de recarga y de cambio de arma, contamos con ataques cuerpo a cuerpo y minijuegos de habilidad para activar explosivos y algunos interruptores:



LOS ATAQUES CUERPO A CUERPO (con el botón R3) son salvajes, y pueden variar dependiendo del escenario.



PARA COLOCAR EXPLOSIVOS o girar llaves, utilizamos el sensor de movimientos del Sixaxis. La respuesta es perfecta.





CAMPO DE BATALLA

Volvemos a luchar en el planeta Helghan, pero los escenarios son más variados que en *Killzone 2*:

1. LA CAPITAL DE HELGHAN sirve como enlace con la academia, el último nivel del juego anterior, donde vencimos a Visari.
2. LA JUNGLA tiene un estilo orgánico. Las plantas y animales son peligrosos.
3. EN EL ESPACIO visitamos una nave de guerra con zonas de gravedad cero.

escalera o plantar un explosivo) están perfectamente animadas e incluso requieren el uso del sensor de movimientos del mando Sixaxis. Como novedad, se han incluido ataques cuerpo a cuerpo brutales (algunos aprovechan partes del escenario) que acaban con los enemigos de manera instantánea al pulsar el botón R3. El sistema de cobertura también ha evolucionado: ahora los parapetos son destructibles y podemos buscar protección de manera automática, y asomarnos solo para disparar, por encima o por los lados, según la situación.

→ EL USO DE VEHÍCULOS ES BRILLANTE. La artillería es una pieza clave en esta guerra, y se demuestra con emocionantes persecuciones en tanque, con niveles "sobre raíles" en los que hacemos de artilleros y, sobre todo, con una fase de combate espa- ▸▸



Narville

EL CAPITÁN de los ISA representa el lado más "marcial" de la operación. Rico es más "humano" y Sev se coloca entre ambos.

La guerra en movimiento

El uso de vehículos ha pasado a ser una pieza fundamental en el desarrollo de cualquier "shooter". En *Killzone 3* son muchos y muy diferentes entre sí:



EL JUMP PACK nos permite saltar a gran altura y planear, y también podemos manejar un "mech" como los de "Avatar".



HAY DOS TANQUES (un acorazado de la ISA y un oruga de nieve Helghast) que pilotamos en diferentes momentos.



LA NAVE ESPACIAL protagoniza al final del juego un apoteósico nivel "sobre raíles" en el que nos limitamos a disparar.



TAMBIÉN HAY UN NIVEL DE SIGILO en plena jungla, que recuerda a la fase de Prypiat en el primer *Modern Warfare*.



LA FÍSICA es muy real y se refleja en la nieve, las olas del mar e incluso el movimiento de objetos en gravedad cero.



Así se juega en 3D

Las 3D estereoscópicas ofrecen una estupenda sensación de profundidad. No obstante, los objetos muy cercanos aparecen "duplicados" y el juego muestra algunos defectos gráficos (como el popping) que no están presentes en el modo normal. Es muy espectacular... para jugar durante unos minutos, luego cansa.



DISFRAZADOS de soldados Helghast acudimos al rescate del capitán Narville.

cial que pone los pelos de punta por su tono épico y espectacular. Para colmo, podemos jugar el modo principal en cooperativo (a pantalla partida) y el juego es compatible con Move y con televisores estereoscópicos en 3D.

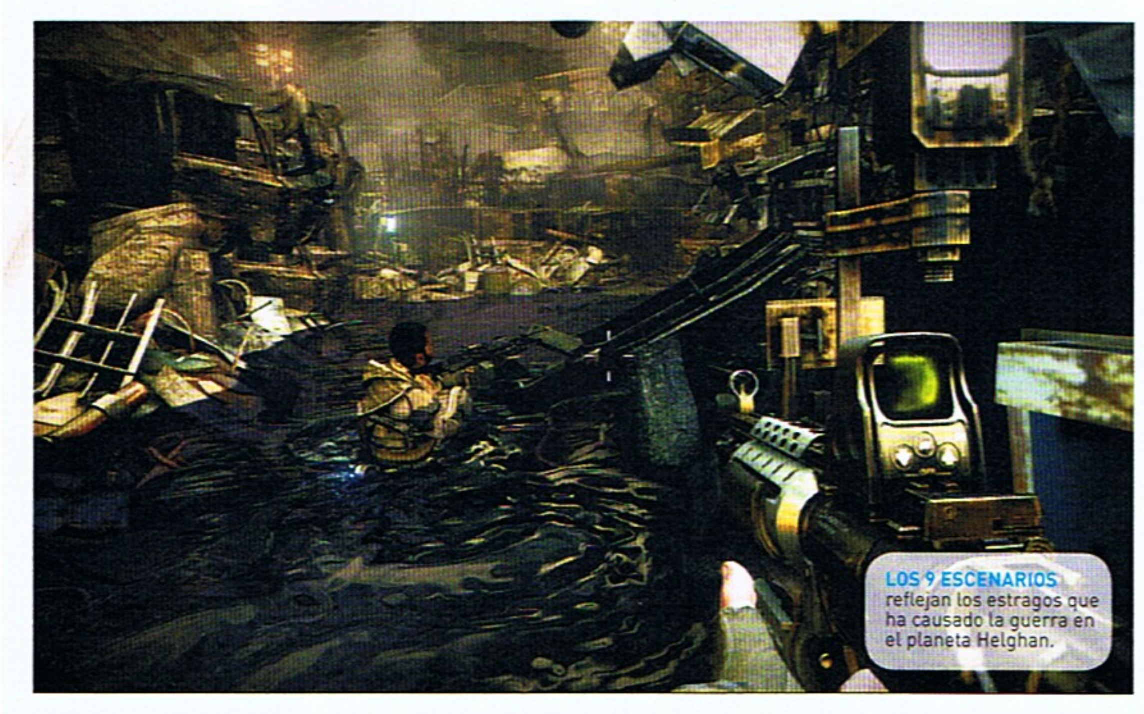
EL MODO ONLINE está basado en "carreras" (médico, ingeniero, francotirador...) y nos permite mejorar con la experiencia. Sin embargo, no es tan profundo como en otros representantes del género, y lo más destacable es la posibilidad de usar "mechas" y jetpacks en algunos niveles, así como la inclusión del modo MP7, que incluye pequeñas secuencias de vídeo protagonizadas por los propios jugadores.

Este modo se beneficia del apartado técnico más impresionante del género. Los gráficos de *Killzone 3* son brutales, tanto por el diseño como por su nivel de detalle, y nos quedamos embobados con ellos durante las más de

Jammer

No es la única mujer del juego (la hija de Visari tiene un pequeño papel), pero sí nuestra compañera más carismática... y también la más temeraria.





LOS 9 ESCENARIOS reflejan los estragos que ha causado la guerra en el planeta Helghan.





ESTE JUEGO ES COMPATIBLE CON MOVE Y TIENE UN ESPECTACULAR MODO EN 3D

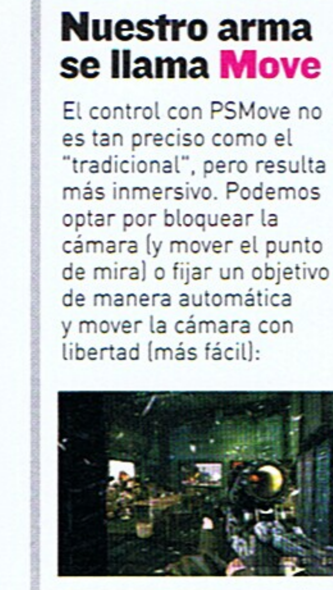


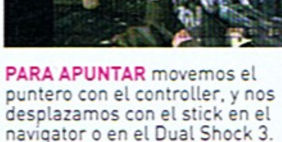


EL MODO ONLINE (a la izquierda) soporta partidas para 32 jugadores (con 5 clases) pero el cooperativo (derecha) solo se juega a pantalla partida.

Nuestro arma se llama Move

El control con PSMove no es tan preciso como el "tradicional", pero resulta más inmersivo. Podemos optar por bloquear la cámara (y mover el punto de mira) o fijar un objetivo de manera automática y mover la cámara con libertad (más fácil):





PARA APUNTAR movemos el puntero con el controller, y nos desplazamos con el stick en el navigator o en el Dual Shock 3.



EL TIRADOR DE PRECISIÓN es un periférico para adaptar los mandos de Move. Su diseño está inspirado en las armas Helghast.



10 horas que dura. Y el doblaje (que en versión original está realizado por actores famosos como Malcom McDowell) y la banda sonora tampoco le van a la zaga. Además, el guión engancha, los protagonistas han ganado carisma y el arsenal que podemos usar es magnífico. Después de tres entregas (una de ellas portátil) parece que la saga ocupa por fin el lugar que le corresponde como uno de los mejores "shooter" de todos los tiempos. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Los gráficos** son algo sublime. Escenarios enormes, diseños variados...
- **La intensidad** crece según avanzamos, y se dispara al usar vehículos.

Lo peor

- **El modo 3D** resulta cansado, y se pierde algo de brillo y calidad de imagen.
- **El modo online** no es tan profundo como en *Call of Duty* o *Halo*, aunque es divertido.

Alternativas

- **Call of Duty Black Ops** es el "shooter" del año. Un juego imprescindible.
- **Halo Reach** no es tan espectacular, pero el online se sale.
- **Resistance** es la otra gran saga de disparos y ciencia ficción.

GRÁFICOS Un auténtico "monstruo" imbatible por su nivel de detalle y efectos.	97
SONIDO La música es épica y el doblaje destaca, aunque no tanto como el original.	94
DURACIÓN Supera las 10 horas, y además cuenta con un buen multijugador.	91
DIVERSIÓN Los primeros niveles son geniales, y a partir de ahí sube de intensidad.	95
PUNTUACIÓN FINAL	**95**

Valoración

Para tratarse de una saga de ciencia ficción, *Killzone* nos transmite la sensación de estar en una batalla real. El apartado gráfico es para caerse de espaldas, y además el ritmo de los niveles mejora a medida que progresamos. Soberbio.

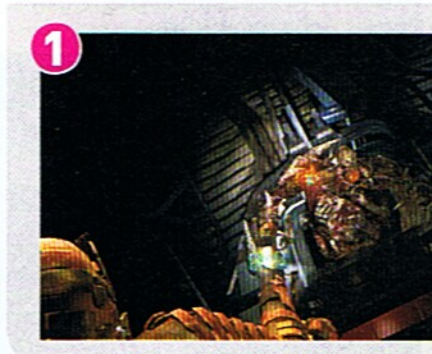
VídeoReview en HOBBYNEWS.es

Guía en Vídeo en HOBBYTRUCOS.es

18 ■ Aventura de terror ■ EA ■ 1 a 8 jugadores
■ Castellano ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: 27 de enero ■ Contenido:

El miedo y el espacio son infinitos

DEAD SPACE 2



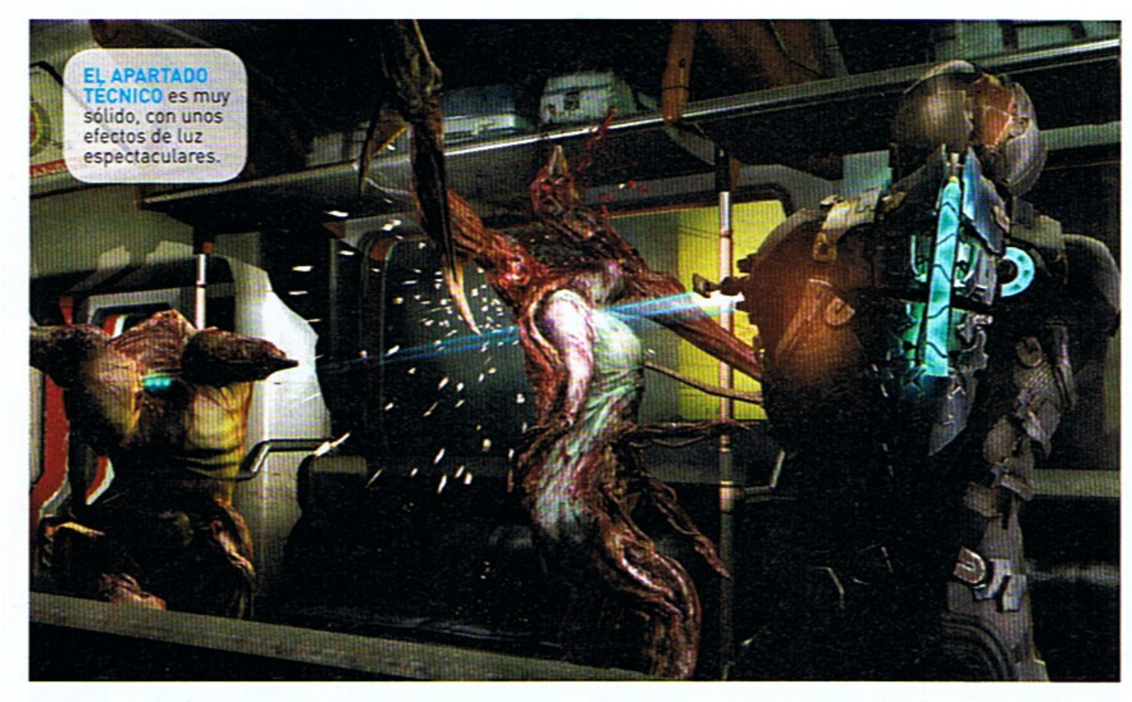
Puede que los hombres sean la especie dominante en la Tierra, pero en cuanto salimos de nuestro planeta nos volvemos locos y acabamos convertidos en comida para bichos.

■ **TODOS LOS MECANISMOS DEL TERROR ENCAJAN** en esta aventura, que se desarrolla tres años después del primer *Dead Space*. La oscuridad, los fenómenos paranormales, algo de "gore" y unos escalofriantes monstruos, los necromorfos, se encargan de que Isaac Clarke, nuestro protagonista, las pase "canutas" mientras busca respuestas en una estación espacial en órbita alrededor de Saturno.

Si la ambientación (que bebe de fuentes como "La cosa", "Horizonte Final" o "Alien") ya es brutal, el desarrollo no es menos. *Dead Space 2* es un "survival horror" puro, en el que cada enemigo supone una amenaza, la munición es escasa, y el equilibrio entre exploración, puzles y combates está ajustado al milímetro. El argumento arroja luz sobre el origen de los necromorfos, el Artefacto y la Iglesia de la Unitología, e incluye una secuencia de vídeo que nos refresca lo que ocurrió en el juego anterior.

→ **LOS COMBATES SON MÁS INTENSOS,** y también más numerosos que en el original. Nuestro arsenal ha crecido con nuevas herramientas (recordad que Isaac es un ingeniero, no un soldado) para desmembrar a los enemigos. Por supuesto, contamos con diferentes trajes,




EL APARTADO TÉCNICO es muy sólido, con unos efectos de luz espectaculares.


EL PROTAGONISTA nos muestra finalmente su aspecto, e interactúa con varios supervivientes, pero le falta carisma.


LOS PUZLES son ingeniosos y están bien integrados en el escenario. ¿Se abrirá la puerta con el ADN de un cadáver?

Niveles en gravedad cero

Si el primer *Dead Space* nos sorprendió con la presencia de paseos espaciales, esta secuela profundiza todavía más en su desarrollo. Además de darnos libertad para "volar" por las estancias, incorpora unos puzles enormes. El sonido "hueco" y los objetos flotantes refuerzan la sensación de ingravidez:


LOS PROPULSORES nos permiten navegar por las zonas sin gravedad. Podemos posarnos sobre cualquier superficie.


EN EL ESPACIO EXTERIOR, además de buscar puntos de referencia para no perdernos, tenemos que vigilar el oxígeno.





CLAVES DE TERROR

Para ponernos los pelos de punta, *Dead Space 2* incorpora todos los recursos imaginables:

1. **LA OSCURIDAD** y los monstruos están presentes a lo largo de todo el juego.
2. **LAS ALUCINACIONES** y los recuerdos de Isaac se mezclan con la realidad. ¿Recordáis a su esposa Nicole?
3. **EL "GORE"** y los golpes de sonido, música y gritos, son viejos (pero muy efectivos) recursos para asustarnos.

y con la posibilidad de usar un estabilizador para "congelar" a las criaturas, pero la clave de la supervivencia es la puntería para cercenar brazos y tentáculos.

La principal novedad está en las zonas de gravedad cero. En esta ocasión podemos "volar" gracias a los propulsores de nuestras botas, lo que mejora la sensación de atravesar el vacío. Y, además, el tamaño de los puzles se magnifica; ¿os imagináis el típico desafío de colocar espejos, pero moviendo los paneles solares de una estación espacial?

→**EN EL MULTIJUGADOR,** ocho amigos se reparten el papel de humanos y necromorfos para combatir en escenarios tétricos con objetivos exclusivos, como alcanzar una nave de rescate. Aunque resulta entretenido (y tiene un sistema de mejoras), se echa en falta más profundidad. ▸▸

Isaac

EL INGENIERO no murió al final del primer juego, pero perdió la cordura. Ahora, además de derrotar a los necromorfos, se enfrenta a pesadillas y alucinaciones.



Desmembra con cabeza

El sistema de combate se ha perfeccionado con nuevas armas, como el lanzador de javalinas, pero básicamente se mantiene. Consiste en cercenar partes de los necromorfos para acabar con ellos sin malgastar la munición. Estas son las claves:



PARA APUNTAR contamos con una mira láser. Todas las armas se pueden mejorar y tienen un modo de disparo secundario.



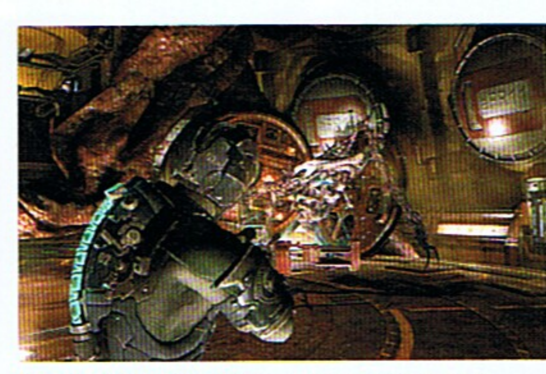
EL PUNTO DÉBIL DE CADA ESPECIE es diferente. Un disparo en el lugar equivocado puede provocar efectos "indeseados".



EL ESTABILIZADOR nos permite congelar a los enemigos de forma temporal para ajustar mejor nuestros disparos.



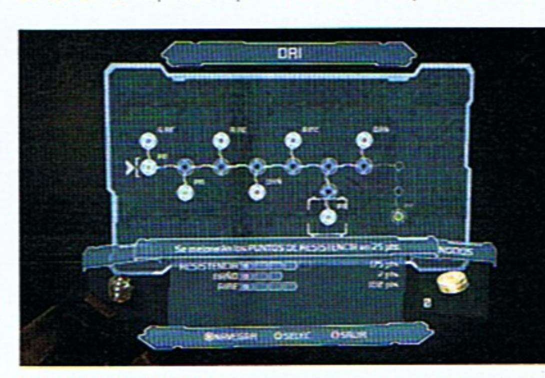
LA LUZ NEGRA (como la que se usa en las discotecas) le da a todo un aspecto más misterioso y sobre todo futurista.



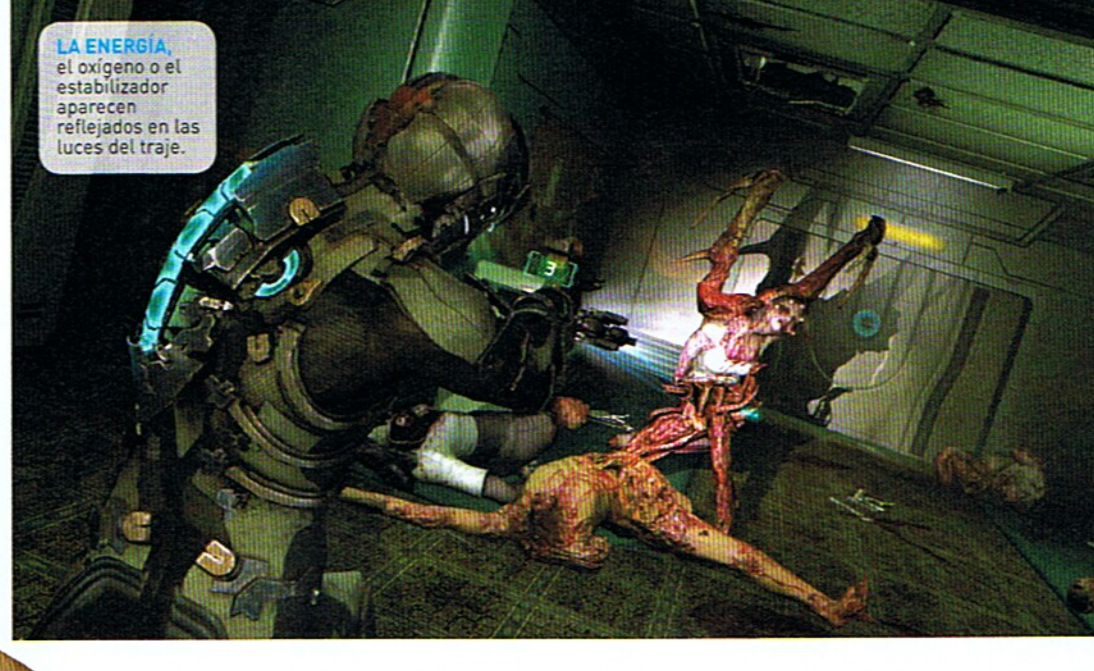
LOS ENEMIGOS FINALES son escasos, pero cualquier enfrentamiento puede suponer nuestro final. ¡No os confiéis!



LAS MUERTES DE ISAAC son muy salvajes. A veces podemos librarnos "in extremis" si presionamos el botón adecuado.



PODEMOS MEJORAR los trajes y las armas mediante nodos de energía (que resultan bastante caros, por cierto).



LA ENERGÍA, el oxígeno o el estabilizador aparecen reflejados en las luces del traje.

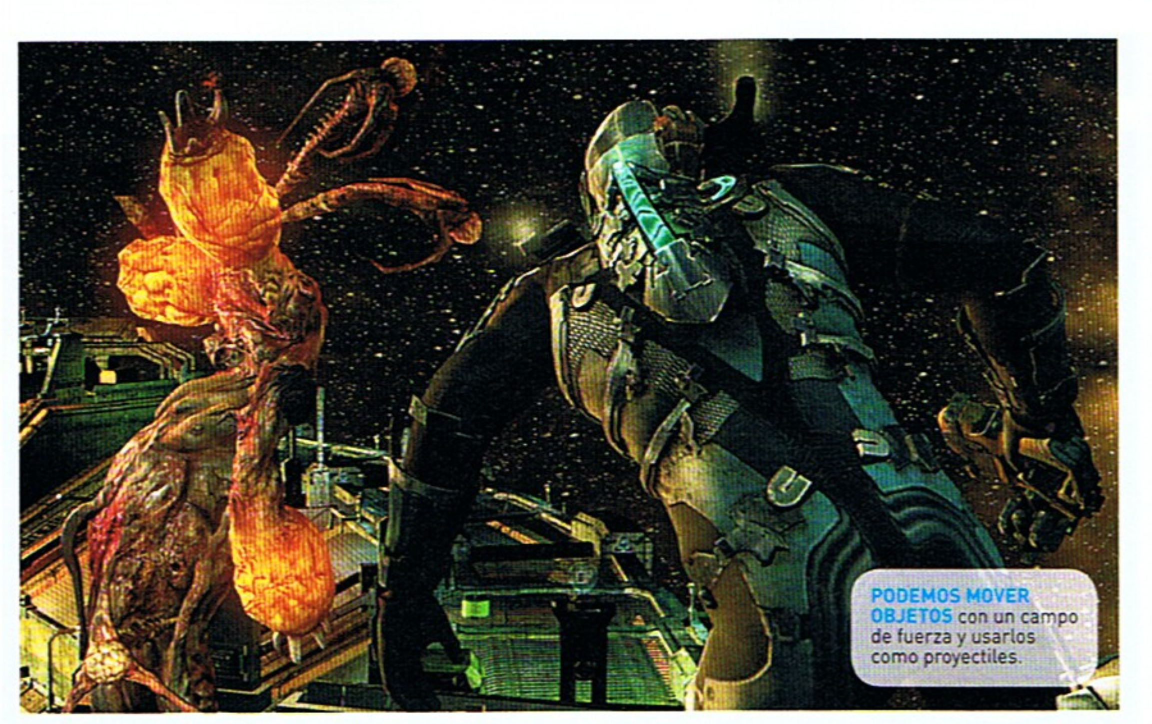
Necromorfo

Cuando los humanos fundaron la Iglesia de la Unitología, pensaban en ser inmortales, pero se transformaron en estas abominables criaturas.

Lo mismo ocurre con otros elementos básicos del juego: Isaac tiene más presencia (y muestra su rostro), pero sigue sin ser un héroe carismático y los escenarios recuerdan mucho a los del primer *Dead Space* (sin contar una breve visita a la USG Ishimura en el último tercio de juego).

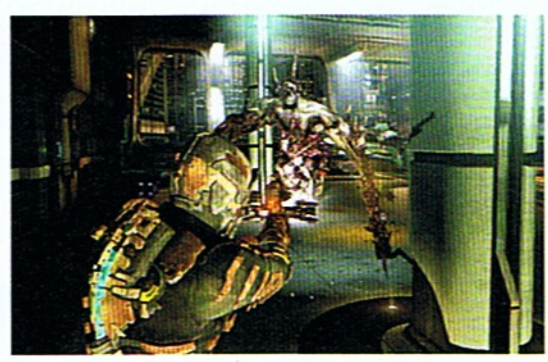
→ EL DISEÑO DE LAS CRIATURAS (formadas con trozos de cadáveres) es brillante, así como las nuevas armaduras de Isaac, más estilizadas. Pero el auténti-co protagonista es el escenario. Las secciones oscuras se alter-nan con niveles "asépticos" que recuerdan a un hospital, zonas con luz negra (como una disco-teca) y fases en el exterior, donde reina el silencio. Al final, esa at-mósfera se apodera de nosotros y tenemos la sensación de que la estación espacial está "viva".

Dead Space se ha convertido en la referencia de los juegos de terror en esta generación de



PODEMOS MOVER OBJETOS con un campo de fuerza y usarlos como proyectiles.





EN EL MULTIJUGADOR SE ENFRENTAN 4 HUMANOS CONTRA 4 NECROMORFOS





EXTRACTION, el "shooter" que apareció en Wii hace un año está incluido, en versión remasterizada, en PS3. Es multijugador y compatible con PS Move.

Multijugador en el espacio

La principal incorporación al universo de *Dead Space* es el multijugador para 8 amigos. La mayor novedad es la posibilidad de encarnar a los necromorfos (los bebés que trepan por las paredes, los spitters que escupen ácido o las especies más fuertes, que atacan cuerpo a cuerpo), aunque el control resulta confuso y la experiencia no es tan terrorífica como en el modo historia.



OCHO JUGADORES se turnan para encarnara a supervivientes (con armadura como Isaac) y distintos tipos de necromorfos.



PODEMOS MEJORAR nuestro equipo (o nuestras habilidades) mediante un sistema de recompensas bastante limitado.



LOS MODOS incluyen combates por equipos, sabotaje y huida en una cápsula de rescate. La atmósfera no es tan terrorífica.

consolas. La fórmula del original se ha perfeccionado con más elementos psicológicos, un argumento más complejo (con algún giro inesperado) y un escenario más grande y variado, pero lo más importante es que se mantiene la tensión, y cuando nos queremos dar cuenta, estamos apretando el mando, sudando y con el pulso acelerado. Una combinación casi perfecta de horror y ciencia-ficción, solo para estómagos resistentes.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La ambientación** consigue que pasemos miedo "de verdad" en la consola.
- **El apartado técnico** es genial, con efectos, como la luz negra, muy innovadores.

Lo peor

- **No hay casi enemigos finales,** y la mayoría de los necromorfos son del anterior.
- **El multijugador** no transmite la sensación de terror del modo principal.

Alternativas

- **Resident Evil 5,** más centrado en los combates, aunque no da tanto miedo.
- **Silent Hill Homecoming,** con un estilo más psicológico.
- **Forbidden Siren** en PS3 y **Alan Wake** en Xbox 360.

GRÁFICOS Escalofriantes en ambos sentidos: por su acabado y por "gore".	94
SONIDO Los gritos, las zonas de vacío y la banda sonora completan un gran doblaje.	94
DURACIÓN El modo principal ronda las 8 horas y además cuenta con multijugador.	89
DIVERSIÓN Alterna suspense, terror psicológico y unos combates trepidantes.	94
PUNTUACIÓN FINAL	**94**

Valoración

La secuela de *Dead Space* toma los elementos básicos de cualquier "survival horror" y los lleva al límite. Su ambientación es aterradora, el apartado técnico se sale, la historia engancha... ¡hasta incorpora un modo multijugador!







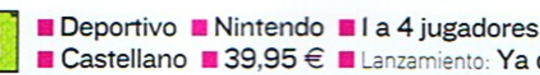
PARA TODOS LOS PÚBLICOS

El juego está pensado para que cualquier tipo de persona le coja rápidamente el "truquillo". De ahí el control sencillo y que no requiera ningún tipo de experiencia previa con el mando.

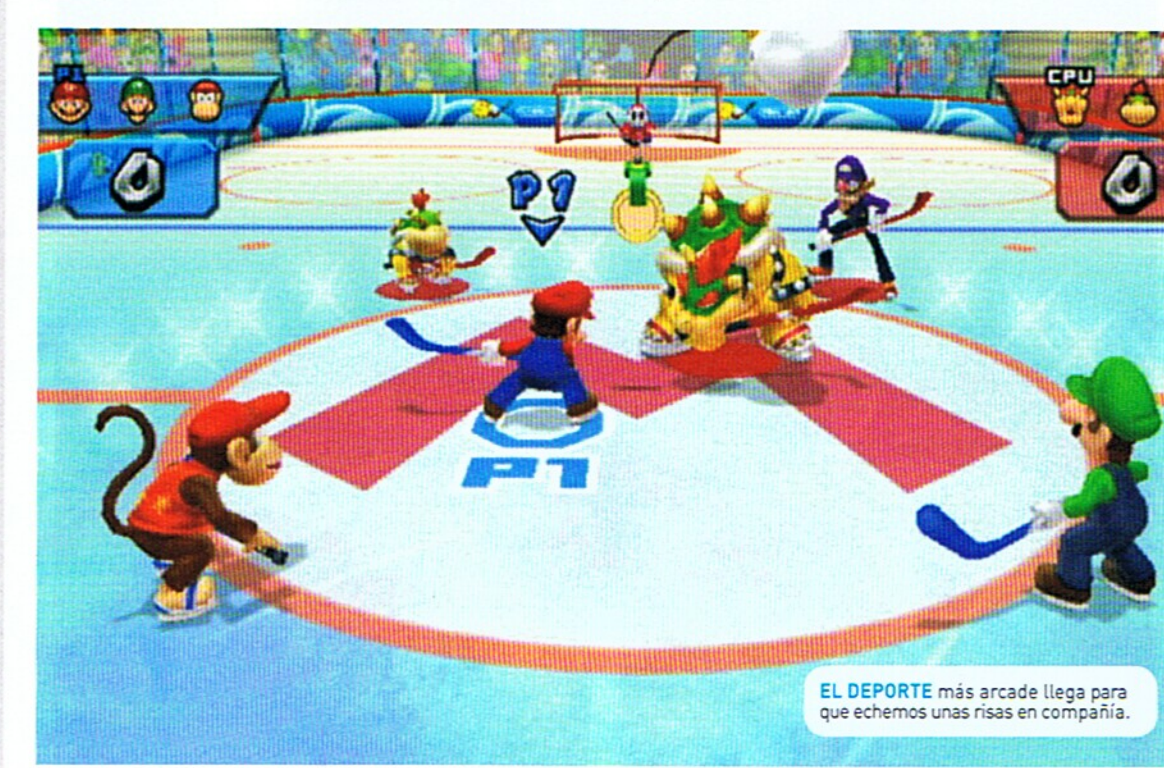
1. DOS OPCIONES. Podemos optar entre poner el Wiimote en horizontal o combinarlo con el nunchaco para disputar los partidos. Es más completa esta última alternativa, pero las dos son igual de intuitivas.

2. CON UN PAR DE BOTONES basta para completar espectaculares alley hoops, remates estratosféricos o tiros imparables. De hecho, si nos lo proponemos podemos ganar perfectamente un partido usando solamente el stick y el botón A.

3. MOVIMIENTOS ESPECIALES. Cada personaje tiene un movimiento distintivo, que podemos realizar si llenamos una barra de energía consiguiendo puntos. Son movimientos muy espectaculares que se representan con una escena de vídeo.



3 ■ Deportivo ■ Nintendo ■ 1 a 4 jugadores
■ Castellano ■ 39,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible



EL DEPORTE más arcade llega para que echemos unas risas en compañía.

Deporte en pequeñas dosis

MARIO SPORTS MIX

Si Florentino Pérez hubiera tenido en cuenta a Mario y sus colegas a la hora de hacer sus fichajes, otro gallo le cantaría. ¡Estos sí que son unos galácticos!



Mario

Al fontanero bigotudo siempre le han gustado los deportes. Títulos como *Mario Tennis*, *Mario Strikers*, *Mario Kart* o *Mario Slam Basketball* son buenos ejemplos de ello.

■ **MARIO Y SUS COLEGAS VUELVEN A LA ACCIÓN,** aunque esta vez es muy saludable. Un meteorito que oculta cuatro piedras preciosas impacta en el Reino Champiñón y nuestros héroes no dudan en ponerse un chándal y disponerse a recuperar las gemas haciendo deporte. Participan en 4 categorías: baloncesto, voleibol, hockey y balón prisionero. Entre los personajes están todos los del universo Mario (Donkey, Luigi, Wario, Daisy...) y algunos salidos de *Final Fantasy* y *Dragon Quest*, ya que el juego está desarrollado por Square Enix. Cada uno de ellos cuenta con sus propias habilidades y están listos para formar parte de equipos compuestos por dos o tres "deportistas".

→ **PODEMOS JUGAR PARTIDOS RÁPIDOS O TORNEOS.** Hay dos niveles de dificultad, pero el más bajo es tan sencillo que los resultados siempre tienen tres cifras. También tenemos cuatro minijuegos, en los que debemos resistir más que nuestros rivales o lograr puntos en pruebas de habilidad.

Evidentemente, no esperéis el más mínimo realismo en los partidos; todo lo contrario: caparazones, setas o bombas están





LOS TORNEOS se desarrollan siguiendo el mapeado típico de Super Mario. Podemos tomar atajos para llegar a la final.



HAY CUATRO MINIJUEGOS que ponen a prueba nuestra habilidad con el mando: puntería, precisión, etc.



EL RITMO de los partidos es muy rápido, lo que propicia muchos puntos y rápidos movimientos.

Con el campo a nuestro favor

Los campos en los que se desarrollan los partidos están sacados de escenarios de juegos como *Super Mario*, *Donkey Kong* o *Mario Tennis* y juegan un papel fundamental en los encuentros. Puede que el suelo desaparezca de repente, que un fantasma nos quite el balón o que un tren nos arrolle.



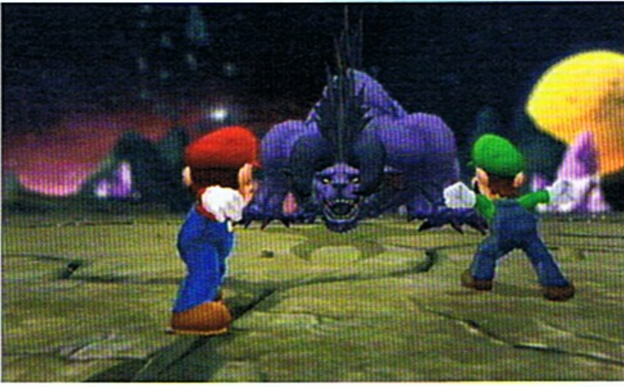
INTERFERENCIAS. Es habitual que los escenarios cobren vida o que aparezcan elementos externos dipuestos a cortarnos la jugada del partido.



CONTAMOS CON ARMAS como caparazones, bombas o monedas que podemos utilizar para despistar al rival o para conseguir más puntos.

UNIVERSOS PARALELOS. El juego está desarrollado por Square Enix, así que personajes, procedentes de sagas como *Final Fantasy* o *Dragon Quest* se enfrentarán a Mario, la Princesa Peach, Donkey...





a la orden del día y son tan importantes como los escenarios, que están cargados de elementos que no paran de interferir en el juego. Por eso lo ideal es reunir a varios colegas para echarse unos piques, ya que el modo multijugador (con un máximo de cuatro) es el que permite aprovechar de verdad las opciones de un título muy divertido, técnicamente resultón y con un control sencillo, pero demasiado corto para jugarlo en solitario. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El arcade** lo impregna todo y hace lo que los partidos sean una completa locura.
- **El multijugador,** que saca todo el provecho del juego y alarga su duración.

Lo peor

- **Faltan deportes.** Alguna categoría más le habría venido muy bien para añadir variedad.
- **Hay pocas opciones** del tipo desbloqueo de nuevos modos o personajes extra.

Alternativas

- **Mario & Sonic en los JJ.OO.**, está en la misma línea, aunque es algo más completo que este.
- **Mario Galaxy 2** no tiene nada que ver con el deporte, pero si os gusta Mario no podéis dejar de probarlo.

GRÁFICOS El nivel de detalle resulta apropiado en escenarios y personajes.	80
SONIDO La banda sonora es divertida, acorde con el juego, al igual que los efectos.	81
DURACIÓN El juego está pensado para el multijugador. En solitario se os hará corto.	80
DIVERSIÓN El estilo arcade lo hace divertido, pero le faltan más deportes.	83
PUNTUACIÓN FINAL	83

Valoración

Mario Sports Mix os asegurará más de un pique y muchas risas. Sin embargo, como juego para una persona se queda algo cojo. El estilo arcade funciona muy bien y la sencillez en el control lo hace asequible a cualquier tipo de jugador.







REPARANDO TUS ERRORES

Cada mundo del juego está plagado de errores que debemos arreglar enfrentándonos a todo tipo de situaciones:

1. LOS ERRORES están por todas partes. Hay que encontrar el origen de las anomalías y destruirlo.
2. LOS VILLANOS son tan Disney como los héroes. Por eso hay que enfrentarse a Jaffar (de Aladdin), Maléfica (de la Bella Durmiente) y muchos más.
3. LA MEZCLA DE GÉNEROS pasa de momentos plataformeros a rol por turnos, "shooter", etc.





LA NUEVA AVENTURA DE SORA nos lleva a visitar los universos más famosos de la factoría Disney.

Una aventura contagiosa

KINGDOM HEARTS RE: CODED

Olvidaos de "troyanos", antivirus y formateos. El virus que ha infectado nuestra DS también daña los datos, pero repararlo es divertidísimo.

SORA, MICKEY, GOOFY Y DONALD VUELVEN a la lucha para salvar una vez más el universo Final Fantasy-Disney. Esta vez la amenaza es un virus informático que llena de errores los 8 escenarios de la aventura (como el Coliseo de Hércules o Agrabah, la ciudad de Aladdin). Para repararlos hay que acabar con los sincorazón y arreglar la fuente de las anomalías.

El sistema de combate nos permite atacar, cubrirnos, saltar o realizar acciones especiales en tiempo real. Las posibilidades de este sistema (en principio sencillo) son immensas, pudiendo combinar habilidades para crear más de 100 variables distintas. Esto, unido al sistema de mejora (colocando chips como en una placa base de ordenador), multiplica las opciones de personalización como nunca en la saga.

LA VARIEDAD DE SITUACIONES QUE VIVIMOS es la auténtica clave de este título. Partiendo de una base puramente rolera, también disfrutamos de fases de plataformas, de investigación, de puzles e incluso momentos de combates por turnos, así que no hay tiempo

Sora

Una réplica digital de nuestro querido Sora es el protagonista de esta nueva aventura. Eso sí, es igual de valiente y lanzado (o más) que el original.





LA HISTORIA ES ALGO SIMPLE y hasta los últimos niveles está un poco deslabazada, pero nos encantan los cameos.





HAY MUCHOS TIPOS DE BLOQUES de error. Unos son indestructibles, otros esconden objetos, otros explotan...



EN EL MODO AVATAR creamos un personaje con accesorios recogidos en el modo historia y lo probamos en mazmorras.

Los poderes de la llave espada

A nuestra disposición tenemos 11 llaves espada distintas, cada una con su propio golpe especial:



CON LA AYUDA DE Goofy y Donald podemos desencadenar un tremendo ataque.



EL PROPIO SORA también es capaz de eliminar a todos los enemigos de un plumazo.

LA DIVERSIÓN Y LA MEZCLA DE GÉNEROS SON LA BASE DE ESTA NUEVA ENTREGA

LOS COMBATES están repletos de posibilidades. Podemos crear golpes mezclando habilidades (izquierda), aprender golpes finales (centro) o incluso participar en combates por turnos (derecha).







para aburrirnos durante las más de 15 horas que nos lleva completar la historia principal.

Técnicamente se nota que no fue pensado para Nintendo DS. El único fallo que le hemos encontrado es que la cámara a menudo nos deja "vendidos", pero el resto es una auténtica delicia para los fans de la saga y del rol: buenos gráficos, un argumento simplón pero que cumple y, más que nada, diversión a prueba de bombas.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Las opciones de personalización** son muy numerosas y acertadas.
- **La gran variedad** de situaciones nos mantiene enganchados semanas.

Lo peor

- **La cámara nos deja vendidos** más de una vez, sobretodo en las plataformas.
- **Los escenarios se repiten** demasiado. Muchos son de *Kingdom Hearts 1 y 2*.

Alternativas

- **Blue Dragon: Awakened Shadow** también es un RPG de acción, aunque su calidad es mucho menor.
- **Zelda: Spirit Tracks** es el mejor RPG en tiempo real. Puzles, combates y originalidad.

GRÁFICOS Escenarios 3D y personajes impecables. Los efectos ponen la guinda.	90
SONIDO Melodías y efectos variados, aunque las voces están en inglés.	86
DURACIÓN Hay más de 30 horas de diversión si queremos completarlo al 100%.	88
DIVERSIÓN El núcleo rolero es genial y además hay fases para todos los gustos.	90

PUNTUACIÓN FINAL 90

Valoración

La nueva entrega de *Kingdom Hearts* no revoluciona la saga, pero la perfecciona. No es espectacular técnicamente, pero la diversión y la mezcla de géneros que propone lo convierten en un título redondo que engancha con facilidad.







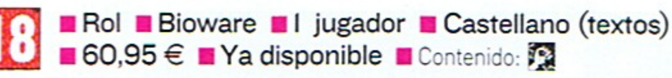
PREMIO A LOS PACIENTES

La espera de esta versión PS3 se ve recompensada por unos cuantos extras que no venían "de serie" en el original de Xbox 360. Esto es lo más interesante:

1. EL CÓMIC INTERACTIVO sirve para explicar los acontecimientos del primer *Mass Effect* y para que tengamos la oportunidad de tomar decisiones de ese juego que afectan a los acontecimientos de *Mass Effect 2*.

2. MÁS PERSONAJES para unir a nuestro grupo. Liara, que aparecía en la primera parte, se puede usar en una misión, mientras que Kasumi se puede quedar con nosotros durante el resto de la aventura.

3. VEHÍCULOS. Los grandes ausentes de *Mass Effect 2* de 360 volvieron gracias a dos expansiones, que nos permiten recorrer un planeta en nave y participar en una frenética persecución por Illium. En esta versión los podemos utilizar "by the face".



18 ■ Rol ■ Bioware ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 60,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



SHEPARD Y SU GRUPO investigan por qué los humanos desaparecen en varios puntos de la galaxia.

En efecto, este es el mejor rol

MASS EFFECT 2

En el futuro, visitar un planeta a años luz será tan normal como ir de turismo a Albacete. Pero con tantos mundos y razas por visitar, los conflictos se multiplicarán...

Shepard

Tras convertirse en un Espectro y detener a los Segadores, el comandante de la Normandía, vuelve para resolver otro mega-conflicto.

■ **HACE MILES DE AÑOS, LA CIVILIZACIÓN PROTEANA** activó los llamados relés de masa, unas estructuras capaces de "catapultar" una nave a años luz de distancia. Gracias a ellos, las diferentes razas de la Vía Láctea están comunicadas entre sí. El comandante Shepard investigó los orígenes de los proteanos, pero ahora ha sido asesinado por los segadores (una raza que cada 50.000 años aniquila a todos los seres vivos)... y resucitado por una organización llamada Cerberus. Su líder quiere que Shepard se encargue de investigar las misteriosas desapariciones de colonias humanas en numerosos planetas. ¿Tendrán algo que ver con los Segadores?

→ **ASÍ ARRANCABA UNO DE LOS JUEGAZOS DE 2010,** que se convirtió en un estandarte de 360, y que un año después llega a PS3 con el mismo desarrollo: hemos de crear a Shepard (chico o chica), buscar aliados y superar misiones en tercera persona en varios planetas, en las que importa tanto la habilidad en combate (las refriegas son muy comunes) como dialogar correctamente con quien nos encontremos: según demos







¿ES POSIBLE "LIARSE" con los miembros del pelotón? ¡Claro! Pero solo puede haber escarceos heterosexuales...



SI SOMOS REBELDES en nuestros actos y en las respuestas de los diálogos, nuestro aspecto se vuelve más agresivo.

Un tío (o tía) de armas tomar

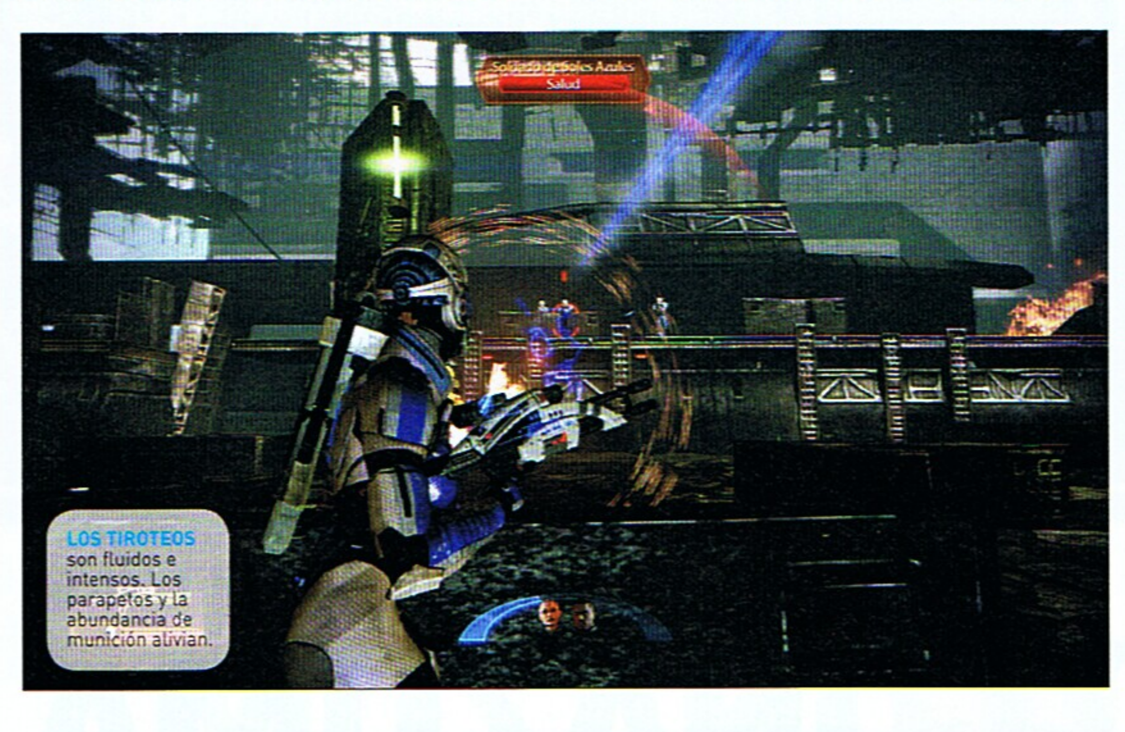
Nuestro personaje (masculino o femenino) tiene que coger soltura en el combate a base de tiros, pero también en el arte de la biótica (los "superpoderes", por decirlo así). A base de exploración y práctica mejoramos en cada campo.



BIÓTICA: Incluye una gran gama de habilidades: volvernos invisibles, lanzar ondas... Según la clase de guerrero que escojamos, ganamos acceso a unos poderes u otros.

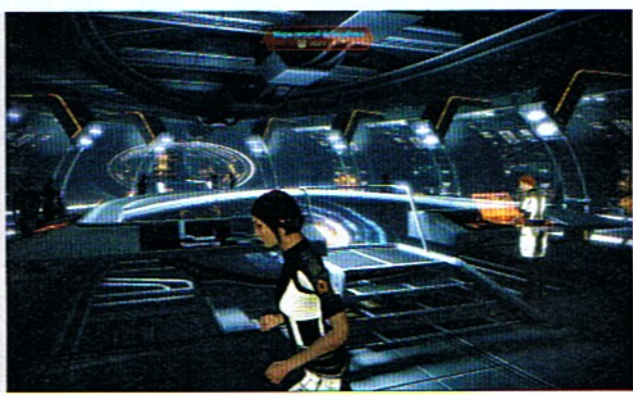


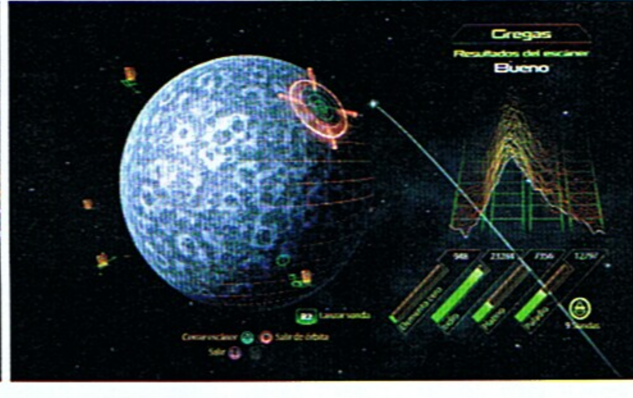
LAS ARMAS incluyen desde rifles hasta pistolas de rayos. También podemos conseguir armaduras. Esta solo se podía obtener en 360 al comprar *Dragon Age*. Aquí es gratis.



LOS TIROTEOS son fluidos e intensos. Los parapetos y la abundancia de munición alivian.

DESDE NUESTRA NAVE NORMANDÍA podemos interactuar con los miembros del equipo y aplicar mejoras (izquierda). En el mapa de la cabina principal accedemos a los niveles y a planetas que podemos explorar para conseguir materiales (derecha).





respuestas rebeldes o bondadosas, nuestro cuerpo y gama de diálogos se verán afectados.

Los meses de diferencia han servido para mejorar el juego de 360. Ahora el motor gráfico es el que usará *Mass Effect 3* (se nota en las caras, la luz y los efectos), se han incluido 3 de las expansiones de 360 (otras, como la que permite jugar con Zaeed, serán descargables) y un cómic que cuenta lo ocurrido en el primer capítulo. ¡Se agradece! HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El equilibrio** entre lucha, exploración y diálogo. Subir de nivel es comodísimo.
- **Es aún más grande** que la versión de Xbox 360, gracias a las expansiones y extras.

Lo peor

- **Los tiempos de carga** son algo largos, en especial dentro de la Normandía.
- **Algunos escenarios** son simplotes y parecidos entre sí. A ver si en *Mass Effect 3*...

Alternativas

- **Dragon Age Origins** adapta el "estilo Bioware" al rol medieval. Tiene una calidad estupenda.
- **Fallout 3 y Fallout New Vegas** también pueden interesaros, aunque su ritmo es un poco más pausado.

GRÁFICOS Los rostros y los efectos han mejorado. El resto, como antes: genial.	95
SONIDO Voces en inglés chulas. La música se basa en Vangelis y space operas.	89
DURACIÓN Al extenso original hay que añadir los capítulos extra, el cómic... ¡Enorme!	96
DIVERSIÓN El control es comodísimo y hay mucha variedad de tareas por cumplir.	95
PUNTUACIÓN FINAL	**95**

Valoración

Lo que convirtió a la versión Xbox 360 en un icono del rol está aquí, y el año transcurrido sirve para añadir pequeñas mejoras. Con la completa dosis de extras y la calidad previa, el resultado es el mejor juego de rol de PlayStation 3.





FÚTBOL Y ROL van de la mano en este juego basado en la serie de TV.

Que "role" el balón

INAZUMA ELEVEN

Coged medio kilo de Oliver y Benji, cuarto y mitad de Pokémon y 250 gramos de *Golden Sun*, mezcladlos bien y tendréis este juego.

■ **EL FÚTBOL EN JAPÓN** difiere mucho del que se practica en Europa. Allí prefieren mezclarlo con manga y mucha acción, e *Inazuma Eleven* es un buen ejemplo. Este anime, que ahora empieza a triunfar aquí, trae una propuesta inusual: mezcla fútbol y rol, ¡y el resultado funciona!

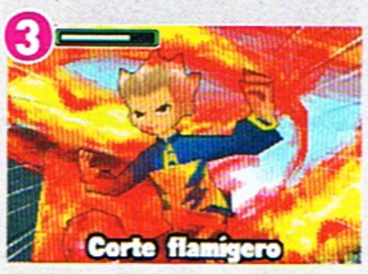
De entrada manejamos a Mark Evans, portero del Raimon, que ha heredado de su abuelo un misterioso cuaderno con supertécnicas; a partir de ahí tenemos que formar un equipo capaz de competir en el torneo nacional. Para hacerlo deberemos ir reclutando jugadores (hay hasta 1000) a lo largo de un extenso mapa que visualizamos desde arriba.

→ **COMO SI FUERA UN JUEGO DE ROL,** al desplazarnos vamos participando en "combates" aleatorios, que aquí son partidos. Si ganamos, subimos de nivel y aprendemos supertécnicas como tiros imparables, resistencia al cansancio, ultra velocidad, etc.

Cada jugador forma parte de una categoría: Fuego, Aire, Bosque y Montaña, que valen tam-







FÚTBOL "STYLOSUS"

En los momentos de exploración usamos solamente la cruceta y los botones, pero en los partidos tenemos que recurrir al stylus.

1. **LOS PARTIDOS** se disputan usando el stylus y con la cámara desde arriba. Los jugadores se mueven automáticamente.
2. **LAS ACCIONES,** como regate, corte, etc. se deciden mediante unos puntos de combate que tienen los personajes.
3. **LAS SUPERTÉCNICAS** su usan tocando el botón que aparece en la pantalla inferior. Se producen en todo momento: al chutar, hacer una parada...

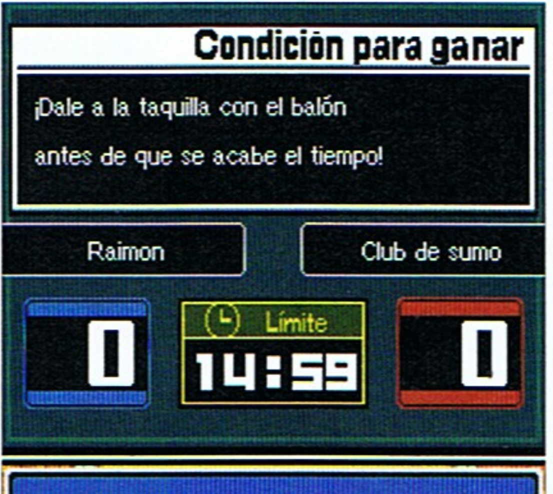
Mark Evans

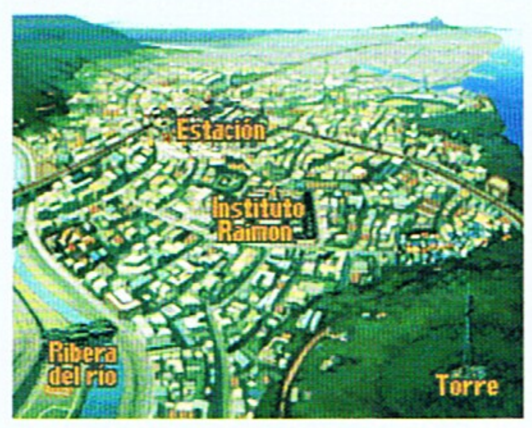
Es un fanático del fútbol y posee un cuaderno heredado de su abuelo con tácticas que al ser usadas convierten a los jugadores en invencibles.





LOS PUNTOS DE TÁCTICA se agotan al usar tácticas especiales, pero podemos reponerlos usando objetos.





EL MAPEADO es bastante extenso y es frecuente que tengamos que visitar los lugares a menudo.



CADA JUGADOR pertenece a una categoría vital, que se puede usar para conseguir mejores efectos con las técnicas.

Mercado de fichajes

El tope son 100 jugadores, pero la conexión inalámbrica permite el intercambio con los amigos.



CADA JUGADOR ocupa una posición en el campo y tiene una serie de características propias.



JUGAR A DOBLES, uno contra otro, también es posible usando la conexión de Nintendo DS.

EL ESTILO RPG ESTÁ BIEN INTEGRADO EN EL DESARROLLO DE LOS PARTIDOS



EL TOQUE DE ROL está presente a lo largo de todo el juego. Las fases de exploración se combinan muy bien con los partidos, que otorgan puntos de experiencia que nos permiten mejoras las características de los personajes.







bién para las supertécnicas. Así, lo fundamental es contar con un equipo extenso, pero equilibrado, que combine personajes y técnicas de todos los tipos.

Hay también una historia que es el eje sobre el que se desarrolla la acción y que nos lleva a jugar contra equipos de todo el país o a realizar misiones como localizar jugadores o zonas del mapeado. Además, permite la conexión con otra DS para jugar a dobles o intercambiar jugadores.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Los partidos** no son exigentes, pero sí amenos.
- **El toque RPG**, que lo diferencia de cualquier otro juego de fútbol y además está muy bien integrado.

Lo peor

- **Los gráficos son muy sencillos.** Se podrían haber trabajado un poco más.
- **La mecánica de juego se repite** y puede llegar a cansar un poco.

Alternativas

- **Pokémon**, en cualquiera de sus inagotables versiones, puede ser más o menos similar en cuanto al desarrollo.
- **FIFA o Pro Evolution** son las mejores alternativas si os gusta el fútbol más realista.

GRÁFICOS En los escenarios abunda el color, pero los detalles son muy escasos. **77**

SONIDO Buena banda sonora, firmada por Yasunori Mitsuda (*Chrono Trigger*). **82**

DURACIÓN Ronda las 30 horas, pero las opciones para rejugar son muchas. **86**

DIVERSIÓN Se os puede hacer algo repetitivo, pero aún así os divertirá bastante. **80**

PUNTUACIÓN FINAL **81**

Valoración

Hasta ahora nunca se había mezclado el fútbol con el género rolero como lo hace *Inazuma Eleven*. Los toques de RPG están muy bien incorporados en el desarrollo y los partidos de fútbol son entretenidos. Sin duda se merece una oportunidad.

Por Carlos Hergueta



16 ■ Rol ■ Square Enix ■ 1 a 4 jugadores ■ Castellano ■ 64,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:







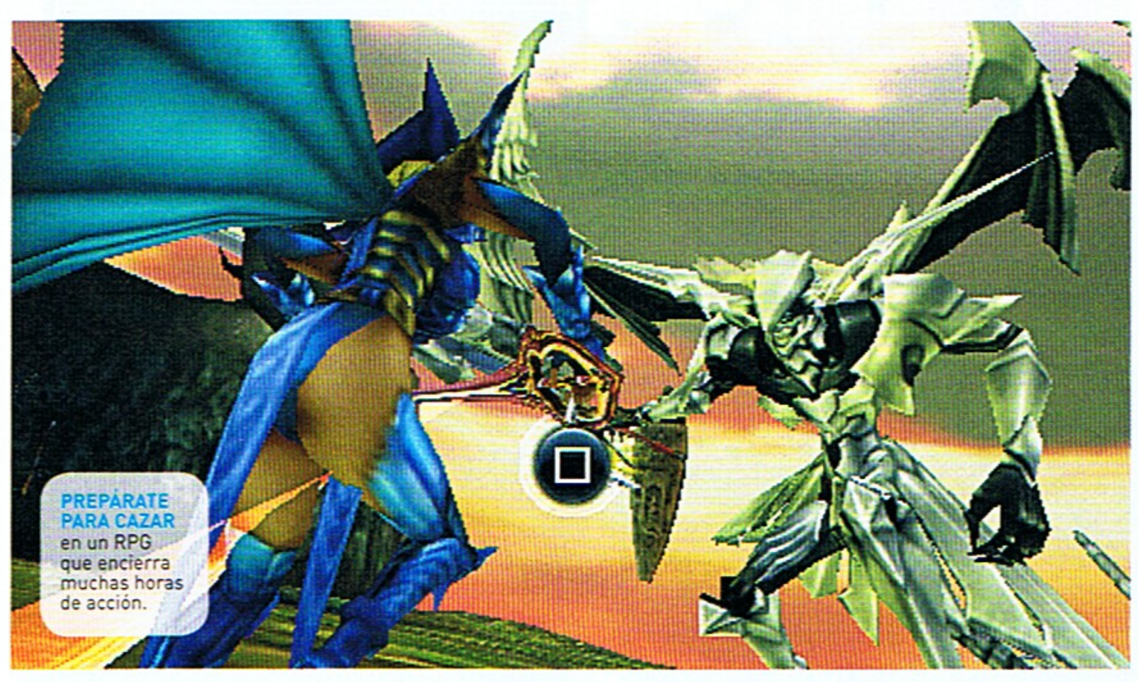
A LA CAZA DE LA MEJOR ARMA

No se puede salir de casa a pecho descubierto con la idea de hacerle frente a un pedazo de bicho del tamaño de un autobús. Para avanzar hay que seguir estos sencillos pasos:

1. HABLAMOS CON LOS HABITANTES. Algunos solo nos ofrecen información, pero otros nos permiten almacenar equipamiento o nos fabrican utensilios. Al poco de comenzar entramos en el gremio y aceptamos misiones dependiendo de nuestro rango.

2. FABRICAR EQUIPAMIENTO en los menús es básico. Empleamos los objetos que recogemos por los escenarios o las sustancias que dejan los monstruos cuando les vencemos.

3. NOS LANZAMOS A LA AVENTURA para derrotar monstruos. Podemos usar diferentes armas de cuerpo a cuerpo, escudo o conjuros mágicos, que nos permiten lanzar poderosos hechizos o convocar imponentes bestias.



PREPÁRATE PARA CAZAR en un RPG que encierra muchas horas de acción.





LA MAYORÍA DE LOS MONSTRUOS más duros tienen un tamaño considerable, así que hay dominar los movimientos de evasión y el uso del escudo.

El encantador de bestias

LORD OF ARCANA

Para nosotros quizá ir de caza signifique salir a (intentar) ligar por la noche, pero aquí la cosa va de luchar contra monstruos gigantes.

LA TIERRA DE HORODYN necesita un heredero, un papel perfecto para todo fan de los RPG de acción. Como todos los novatos, empezamos de cero; por ello debemos establecer nuestro aspecto y buscar un armamento adecuado. Hecho esto nos alistamos en el gremio de exploradores y empezamos a superar cientos de misiones con un tiempo limitado, solos o con otros tres amigos (LAN u online). En algunas hay que buscar objetos, en otras derrotar enemigos menores y, en las menos, afrontar largas batallas contra enormes bestias.

LOS OBJETOS que logramos nos permiten crear armas y armaduras de creciente poder. Dedicamos poco tiempo a la investigación, muchísimo a los combates y otro tanto a los menús. El juego encierra diversión y una duración enorme, pero es demasiado denso para una portátil (las misiones pueden durar media hora e incomprensiblemente no se puede pausar, lo que resulta frustrante).

En lo visual, los entornos son amplios y nos encontramos enemigos enormes, aunque los escenarios aparecen algo vacíos. La música, por su parte, combina con acierto la línea épica con las guitarras eléctricas. Un buen juego de rol, pero ojo, que pide a cambio paciencia y tiempo.

NUESTRO VEREDICTO

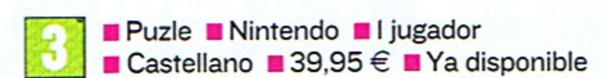
GRÁFICOS	83
SONIDO	80
DURACIÓN	92
DIVERSIÓN	82

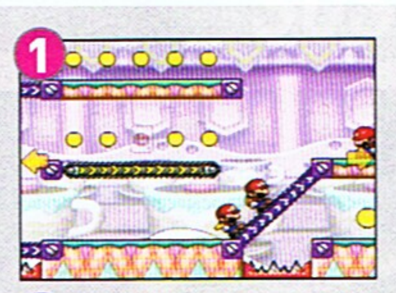
Valoración Un título de rol largo y exigente, que exige al jugador tiempo y esfuerzo a cambio de unas considerables dosis de diversión y satisfacción.

PUNTUACIÓN FINAL **83**

Por Carlos Hergueta









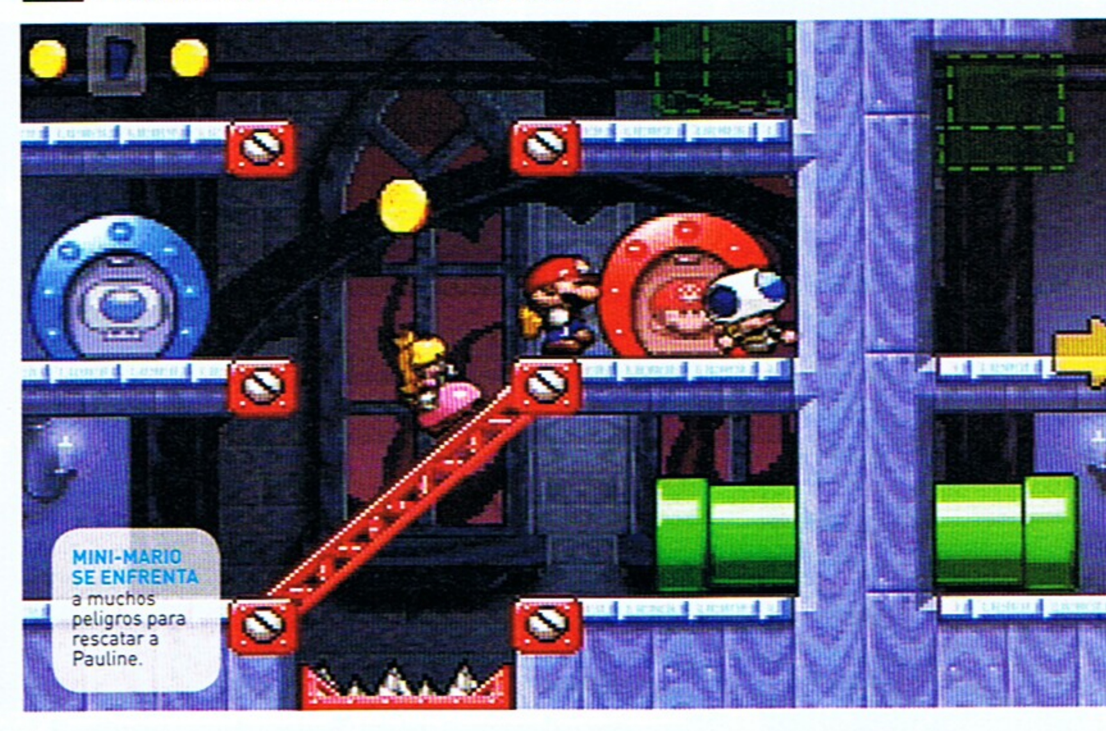


EL CAMINO DE UN JUGUETE

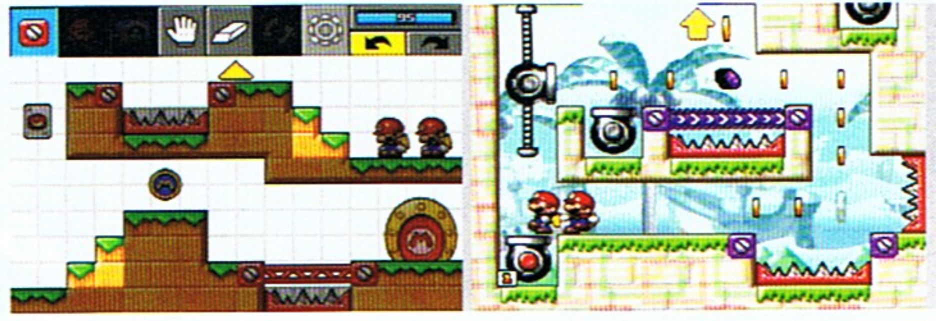
Si os creíais que en "Toy Story" los juguetes las pasaban canutas, mirad lo que les espera a los Mini-Marios en esta aventura:

1. **MECANISMOS:** Los divertidos muñecos con bigote andan solos y no se detienen por nada. Hay que tener mente y reflejos rápidos para conseguir salvar todos los obstáculos con el stylus.
2. **ENEMIGOS:** No son muy abundantes, pero de vez en cuando encontramos alguno. Los Mini-Marios no atacan "por defecto", así que debemos buscar el martillo, que dura un tiempo limitado.
3. **DONKEY:** Al final de cada uno de los mundos nos enfrentamos al Donkey Kong real. El objetivo es llegar a tres puntos en la parte superior de la pantalla y atacar al simio.





MINI-MARIO SE ENFRENTA a muchos peligros para rescatar a Pauline.



EL EDITOR DE NIVELES alarga mucho la vida de juego. Es muy, muy sencillo. También podemos descargar los que creen otros jugadores a través de Internet.

Fontanero y mecánico

MARIO vs DONKEY KONG MINI-LAND MAYHEM

Mario delega su heroísmo en esta aventura. ¿Será que Peach se ha puesto celosona y solo quiere que el fontanero la rescate a ella?

DONKEY HA VUELTO A SECUESTRAR a Pauline, la moza del *Donkey Kong* original, pero esta vez el fontanero manda al rescate a los Mini-Marios, sus versiones de juguete. Además de ser muy "salaos", andan solos y a nosotros nos toca despejar su camino. Stylus en mano, debemos accionar todo tipo de mecanismos para que lleguen a salvo hasta la salida. ¡Toca usar la cabeza! Atravesamos 11 mundos temáticos y unos 200 niveles. Hay muchos objetos por recoger, minijuegos y peleas con Donkey.

→ PODEMOS CREAR NIVELES con un accesible editor, compartirlos por Internet y descargar los de otros jugadores, lo que multiplica la vida del juego. Gráficos y sonidos son sencillos, pero animados dan forma a una aventura que invita a pensar y regala buenos niveles de satisfacción.

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	7
SONIDO	7
DURACIÓN	8
DIVERSIÓN	8

Valoración Sigue al dedillo la línea marcada por su predecesor, que rompió con el clásico en favor de los puzles. Divertido, exigente y tranquilo.

PUNTUACIÓN FINAL 83



Por Daniel Quesada





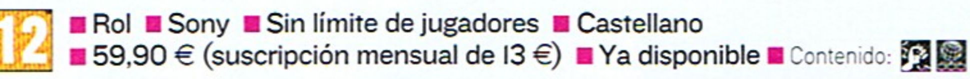




¡VUELVE LA LIGA!

Aunque podemos superar las misiones a solas, lo ideal es juntarse con otros jugadores para disfrutar de partidas en grupo.

1. LAS LIGAS (o legiones) son grupos de jugadores que pueden comunicarse entre sí (por texto o voz), realizar combates cooperativos, batallas de jugadores contra jugadores, etc.
2. LOS SUPERHÉROES clásicos solo son controlados por la consola, pero nos ayudan en los duelos contra los jefes finales y nos dan consejos de vez en cuando desde las distintas bases.
3. EN LAS COMISARÍAS podemos buscar a otros jugadores para unirlos a nuestra causa, activar misiones o comprar nuevos objetos.



12 ■ Rol ■ Sony ■ Sin límite de jugadores ■ Castellano ■ 59,90 € (suscripción mensual de 13 €) ■ Ya disponible ■ Contenido:



LA LUCHA contra supervillanos o sus sicarios es el eje de las misiones.





AL CREAR EL PERSONAJE podemos decidir su traje, poderes y afiliación (izq). Según sea héroe o villano, cambian la historia y los enemigos que vemos (derecha).

Legión de super héroes

DC UNIVERSE ONLINE

¿Crees que los héroes son unos "gualtrapas"? ¿Te ves capaz de crear un traje más cuco que el de Superman? ¡Vale, demuéstralo!

EN EL FUTURO, EL MALVADO BRAINIAC tendrá a todos los supertipos contra las cuerdas. ¿Como evitar que ese futuro se haga realidad? Creando un héroe (o villano) para que resuelva las misiones asignadas por los habitantes del universo DC: Superman, Linterna Verde, etc. Como este es un juego de rol masivo online (MMORPG), vemos a otros jugadores en nuestra partida y formamos ligas para cooperar, pasar de ellos o enfrentarnos.

NUESTRO PERSONAJE se puede configurar en cuanto a aspecto, poderes, habilidad básica (volador, trepador o súper rápido), arma que usa... Ver a nuestro héroe actuar y compararlo con los de otros jugadores mola, pero lo malo es que las misiones suelen consistir solo en zurrar enemigos. 

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	60
SONIDO	70
DURACIÓN	90
DIVERSIÓN	74

Valoración El uso de las leyendas de DC es un punto y crear nuestro héroe mola, pero las misiones son simples. ¡Y hay que pagar cuota para jugar!

PUNTUACIÓN FINAL **76**



Y recibe 12 Revistas por sólo 32,30 €* (10% de descuento) y de regalo elige entre estas 3 opciones:





20 € PlayStation Network

Para comprar juegos y contenidos de PS3 Y PSP

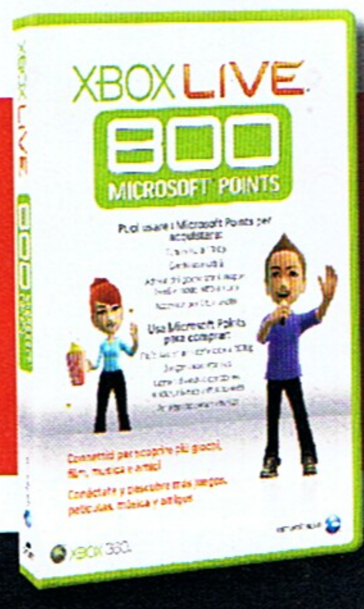




2.000 Nintendo Points

Para canjear en el Canal Tienda de Nintendo

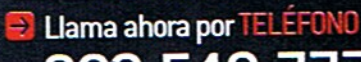




800 Microsoft Points

Para comprar contenidos en el Bazar Xbox Live

*Más 5 euros de gastos de envío

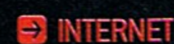


902 540 777

De lunes a viernes de 9 a 13h. y de 15 a 18h.
Horario de verano: Julio y Agosto de 8:30h. a 16:00h.



suscripcion@axelspringer.es



www.suscripciones-hobbyconsolas.com

Y si te falta algún número consíguelo entrando en www.axelspringer.es/atrasados


■ Aventura ■ Capcom ■ 1 jugador
■ Castellano ■ 39,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible


INVESTIGACIÓN y puzles se combinan con mucho sentido del humor.

Un espectro salvavidas

GHOST TRICK DETECTIVE FANTASMA

Olvidaos de los espíritus malignos; el fantasma de Sessil viene dispuesto a salvarnos a vida. ¡Lo malo es que todo el trabajo sucio lo hacemos nosotros!

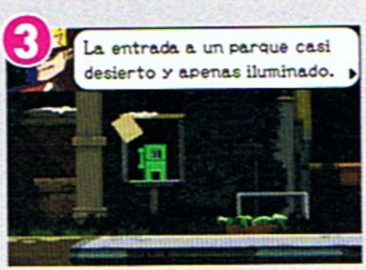
■ **PERDER LA MEMORIA** es algo muy desagradable de por sí, pero si además estamos muertos la experiencia tiene que ser horrible. Eso lo sabe bien Sessil, un joven que acaba de ser asesinado y no sabe por qué. Nuestro objetivo es averiguarlo al tiempo que salvamos la vida a otros personajes a lo largo de 18 capítulos, en los que se combina la aventura con la resolución de puzles.

Para ello contamos con la habilidad de viajar al mundo de los espíritus, donde podemos poseer casi cualquier objeto que encontremos en nuestro camino. De esta forma, un paraguas o incluso una rueda pueden ser nuestros mejores aliados a la hora de evitar un crimen.

→ **VOLVER ATRÁS EN EL TIEMPO ES LA OTRA HABILIDAD** de Sessil y con ella podemos "rebobinar" los acontecimientos y situarnos cuatro minutos antes de una muerte. Tras hacerlo podemos cambiar el destino si conseguimos recolectar las pistas correctas (mediante el diálogo con otros espíritus involucrados) y activando después







MENUDO FANTASMA

La mecánica es simple y se repite a lo largo del juego, pero no por ello resulta menos interesante manejarla como es debido.

1. **LOS OBJETOS** que podemos poseer aparecen en azul al entrar en el mundo de los espíritus. Para llegar a ellos a veces tendremos que ir pasando de uno a otro hasta alcanzar el objetivo.
2. **AL POSEERLOS** "activamos" el objeto. Si se puede accionar (abrir, activar, encender...), bastará con pulsar un botón. Del uso correcto dependerá que tengamos éxito o no.
3. **PARA VIAJAR** de un lugar a otro usaremos las líneas telefónicas, para lo cual tenemos que poseer un teléfono cuando alguien lo esté usando.

Sessil

Este joven de aspecto chulesco necesita nuestra ayuda para saber por qué le han asesinado y, de paso, salvarle la vida a unas cuantas personas.




ESTAS CHICAS tan ágiles serán fundamentales para que consigamos recuperar la memoria.



TODOS LOS PERSONAJES están relacionados y al final la trama se completa uniendo todas sus historias.





AL SELECCIONAR un objeto, la pantalla de arriba nos indica qué tipo de acción podemos llevar a cabo con él.

Poderes espirituales

Ser un espíritu tiene sus ventajas: viajar en el tiempo o leer los pensamientos tiene su punto.



REBOBINAR nos permite evitar una muerte situándonos cuatro minutos antes de que suceda.

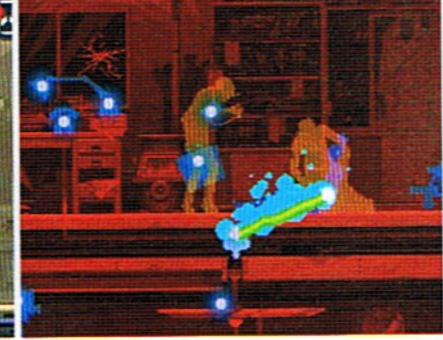

LEER LA MENTE de otros personajes proporciona pistas muy valiosas para avanzar.

LA ENORME VARIEDAD DE PUZLES LOGRA QUE EL JUEGO NO CANSE NUNCA

ANALIZAR LA ESCENA nos permite descubrir los objetos que mejor funcionan. Generalmente hay más de los que necesitamos, pero es que también es posible resolver las misiones de distintas maneras.







los objetos adecuados. Esta es la mecánica que se sucede en todas las fases, pero no resulta aburrida, ya que la historia es lo suficientemente atractiva y además tenemos la ayuda de otros fantasmas.

La curva de dificultad crece a un ritmo muy equilibrado, por lo que no os llegaréis a desesperar, pero sí tendréis que darle al coco en bastantes ocasiones. Y aunque técnicamente es discreto, ese defecto se contrarresta con la gran calidad de los puzles.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Los puzles,** muy variados y originales. Hay que pensar para poder resolverlos.
- **No se hace repetitivo** a pesar de que la mecánica es todo el rato la misma.

Lo peor

- **Los gráficos no son brillantes,** aunque eso pasa a un segundo plano.
- **Algunos aspectos,** como el cooperar con otros espíritus, se explotan tarde.

Alternativas

- **Phoenix Wright:** Los juegos del abogado son una gran alternativa. Además, son del mismo creador.
- **El Profesor Layton** será vuestro mejor maestro si lo que os gusta son los buenos puzles.

GRÁFICOS Los escenarios son coloridos, pero también muy simplones.	79
SONIDO Un buen conjunto, con el típico rock japonés y de efectos sencillos.	80
DURACIÓN El total del juego roza las 35 horas. La dificultad crece a un buen ritmo.	90
DIVERSIÓN Hay variedad de puzles y varias opciones para resolver cada trama.	88
PUNTUACIÓN FINAL	**88**

Valoración

La propuesta es novedosa, se mire por donde se mire. El juego aprovecha perfectamente las opciones táctiles y de doble pantalla de DS, y aunque no hace alardes técnicos, compensa ese defecto con muchos y distintos puzles.



LAS SOMBRAS en la pared sirven para llevar a nuestro "echo" a la salida del nivel.

HAY FORMAS OCULTAS que debemos localizar colocando nuestra linterna en el lugar adecuado. Todas estas figuras se pueden coleccionar en una galería.

USAR EL MANDO DE PS MOVE como si fuera una linterna es la propuesta de este original juego.

PS3 | 3 | ■ Puzle ■ Sony ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 12,99 € ■ Ya disponible

ECHOCHROME ii

Puede que PS Move se haya diseñado para jugar con todo el cuerpo, pero en este título lo más importante es usar la cabeza.

■ **ESTE ROMPECABEZAS SIGUE LA LÍNEA** de su antecesor. Nuestro objetivo es conseguir que un maniquí, que se mueve de forma automática, encuentre la puerta de cada nivel. Sin embargo, ya no jugamos con la perspectiva; ahora empuñamos el mando de PS Move como una linterna, y vamos "construyendo" el camino mediante sombras.

El sistema es muy ingenioso, y resulta muy fácil de aprender (la respuesta del mando es excelente), aunque los niveles resultan bastante sencillos y damos con la solución en pocos minutos.

→ **PARA COMPENSAR LA SENCILLEZ DE LOS PUZLES,** «Echochrome ii» cuenta con dos modos de juego adicionales. Además, nos permite generar nuestros propios desafíos mediante un editor y compartirlos en la red e incluso buscar sombras ocultas.

NUESTRO VEREDICTO

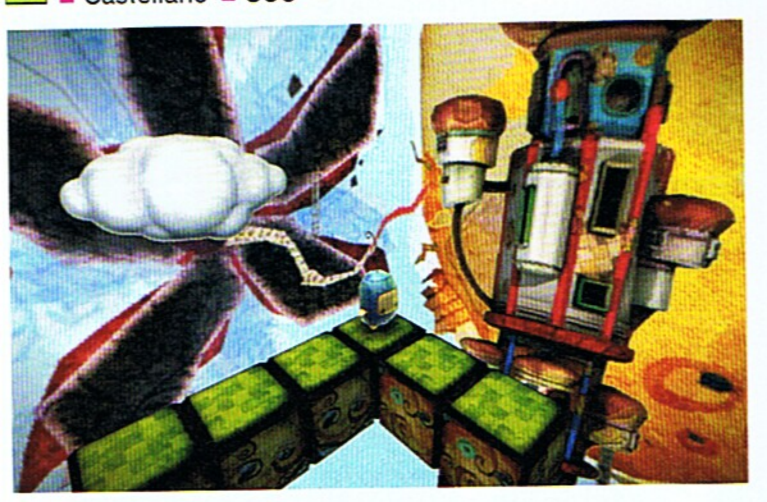
■ GRÁFICOS	78
■ SONIDO	80
■ DURACIÓN	82
■ DIVERSIÓN	80

Valoración Estamos ante un puzle sencillo y muy original, que aprovecha al máximo el control con PS Move, aunque no resulta demasiado vistoso.

PUNTUACIÓN FINAL 81

Xbox 360 | ILOMILO

3 ■ Plataformas ■ Microsoft ■ 1 ó 2 jugadores
■ Castellano ■ 800



DOS AMIGOS DE ASPECTO SURREALISTA quieren juntarse para tomar el té (sí, en serio) y nuestra misión es conseguir que lo logren. Cada uno de ellos empieza en un extremo del escenario, y podemos "saltar" en cualquier momento de uno a otro para llevarlos hasta un punto común. Para avanzar por los escenarios tenemos que colocar cubos especiales (a modo de ascensor, o para descender, por ejemplo) que nos faciliten el camino. Algunos puzles son muy retorcidos (a veces tenemos que movernos boca abajo), pero los retos resultan muy estimulantes.

Valoración En contadas ocasiones puede resultar frustrante, pero la mayoría del tiempo el juego es inteligente y atractivo. **83**

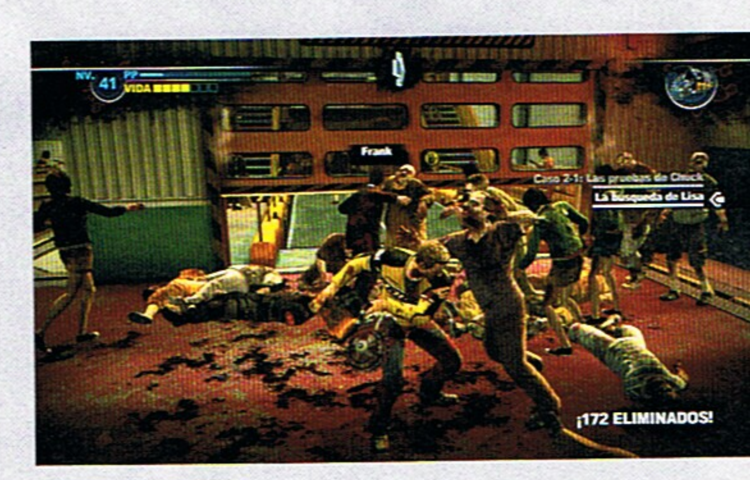
PS3-PSP | A SPACE SHOOTER FOR 2 BUCKS!

12 ■ Shooter ■ Frima studios
■ 1 jugador ■ Inglés ■ 2 €



ESTE MINIJUEGO HACE HONOR a su nombre: es el típico juego vertical de naves, en que nos.enfrentamos a interminables oleadas de enemigos... y sólo cuesta dos "pavos". Tiene dos grupos de ocho fases que podemos jugar en el orden que queramos. Además, podemos personalizar nuestro armamento y entrar en el modo Survival, que ofrece infinitas horas de diversión. Acción de la buena, directa y sin complicaciones.

Valoración Por sí solo resulta completo y con el precio de dos euros se hace irresistible. Eso sí, muy original no es. **85**



Xbox 360
DEAD RISING 2: CASE WEST

18 ■ Acción ■ Capcom ■ 1 ó 2 Jugadores
■ Castellano (textos) ■ 800 ■ Contenido:

LA PESADILLA DE CHUCK no terminó en *Dead Rising 2*. En este epílogo descargable (no necesitáis el juego original para disfrutarlo) Chuck se une a Frank West, del primer *Dead Rising*. Chuck empieza con todos sus movimientos y características desbloqueados y Frank nos acompaña, ya sea controlado por la IA o por otro jugador por Internet. Además de combinaciones locas de armas (hay varias nuevas) y combos sangrientos, vuelve la cámara de fotos, aunque su uso es siempre opcional. Hay algunas personas para salvar... ¡y esta vez no hay que escoltarlas!

Valoración El humor y la violencia loca siguen molando, pero el juego se acaba en un suspiro y el desarrollo principal es soso. **79**

Wii | MARIO PARTY 2

3 ■ Minijuegos ■ Nintendo/Hudson ■ 1 - 4 Jugad.
■ Inglés ■ Consola Virtual (N64): 1000 Wii Points

LOS JUEGOS DE TABLERO nunca fueron tan divertidos. El segundo *Mario Party* reune al fontanero y su pandas para disfrutar de más de 60 minijuegos. Si dos o más jugadores caen en la misma casilla, acceden a entretenidísimas pruebas de enfrentamiento.



Valoración Aunque los gráficos tan cuadradotes se han quedado anticuados, los sencillos minijuegos son muy accesibles. **79**

EPISODIO


ESTE MUTANTE, una chica muda y un necrófago son nuestros compañeros de viaje.

FALLOUT NEW VEGAS

Xbox 360 | Precio: 800 - Espacio: 248,51 Mb.

Dead Money

LA PRIMERA EXPANSIÓN del juego nos lleva a un nuevo entorno: la región abandonada de Sierra Madre. Obligados por el misterioso Elijah, hemos de cooperar con otros tres presos para recuperar un tesoro. Además de vencer a agresivos fantasmas, debemos superar laberintos y trampas contrarreloj. El desarrollo es muy difícil y enrevesado (se recomienda tener nivel 20), por lo que puede frustrar un poco. Aún así, nuestros compañeros y sus diálogos son muy divertidos.

VALORACIÓN ★★★☆☆



TRAJES



LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

PS3 - XBOX 360

Precio: Gratis - Espacio: 138 Mb.

Pack Kane and Lynch

LOS DOS MERCENARIOS se cuelan en el juego de Lara con el "look" que tenían en *Dead Men*. Solo son skins para Lara y Totec (ni siquiera se cambian las voces), pero son gratis. Raziel y Kain también están disponibles.

VALORACIÓN ★★★☆☆



ESCENARIO



CASTLEVANIA HARMONY OF DESPAIR

Xbox 360 | 320 - 17 Mb.

Metamorfosis

EL SEGUNDO MAPA EXTRA para este juego descargable se inspira en la zona subterránea del clásico *Symphony of the Night*. Además, incluye a Legión como jefe final. El mapa y el combate son chulos, pero una vez más el precio es algo alto.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

TRAJES



S. STREET FIGHTER IV

PS3-Xbox 360 | 3,99 €/320 - 18 Mb.

Pack Ultra Shadaloo

EL ÚLTIMO PACK de trajes incluye nuevos vestuarios para los personajes Balrog, Vega, Sagat, Bison y Seth. Salvo el traje de Seth, el resto de indumentarias nos parecen bastante simplotas. Y con esos precios...

VALORACIÓN ★☆☆☆☆

ITEMS



LOS SIMS 3

PS3 - Xbox 360 | 10 €/800 - 35 Mb.

Fusión Asiática

EL MOBILIARIO DE TUS SIMS recibe un toque exótico con este pack. Nada menos que veintisiete objetos, desde un cuco bonsái hasta un cómodo sillón, se incluyen en este recopilatorio. Aún así, pagar diez eurazos por una colección de items es un poco excesivo, ¿no os parece?

VALORACIÓN ★★☆☆☆

EPISODIO



MASS EFFECT 2

PS3 | 9,99 € - 400 Mb.

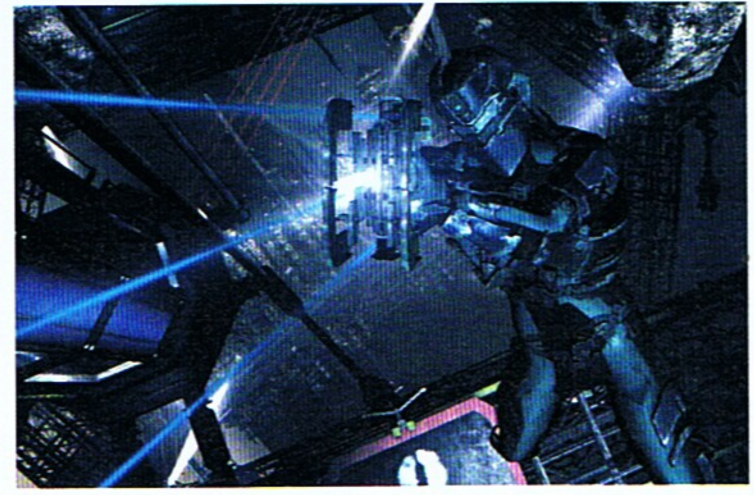
El Precio de la Venganza

ZAEED ES EL NUEVO personaje que podemos añadir al pelotón si superamos esta misión. Shepard ha de ayudar al mercenario a saldar rencillas del pasado. El desarrollo es algo simple, pero Zaeed es carismático.

VALORACIÓN ★★★☆☆

CONSOLAS ONLINE

DEMOS



DEAD SPACE 2

El regreso de Isaac se ha cumplido, pero si estáis demasiado asustados para probar el juego completo, dad un "tiento" a la demo en PS3 y 360. Al comenzar, nos muestra un completo vídeo resumen con todos los acontecimientos previos al inicio. La partida en sí nos da unos quince minutos de puzles, misterio y acción. También tenéis una pequeña zona en gravedad cero.



DIVINITY II THE DRAGON KNIGHT SAGA

Ser un cazadragones es duro, así que más os vale probar esta demo (PS3, 360) para estar entrenados. Incluye el comienzo de la aventura, en el que hemos de superar la prueba de valor para la Orden.



GRAY MATTER

¿A que no os suena este título para 360? Es una aventura gráfica creada por Jane Jensen (*Gabriel Knight*). En la demo os podéis hacer con la mecánica de esta aventura llena de magia y misterio.

MULTIMEDIA



CRYSIS 2

Tú Eres el Arma es el último tráiler para 360 del juego, en el que vemos un compendio de todas las habilidades que tendremos. ¡Ya queda menos!



CRAZY TAXI

El Delirante Video Instructivo de Axel para PS3 muestra los distintos trucos de conducción que podéis ejecutar en el juego. ¿Los conocíais?



UNCHARTED 3

El regreso de Drake se presenta en un genial tráiler de PS3. Nathan y Sully hablan sobre una nueva aventura... y el héroe se pierde en el desierto.



FORZA MOTORSPORT 4

Un "teaser" trailer ha servido para poner los dientes largos a los fans de la velocidad en 360. Apenas ocupa 38 megas, así que bajadlo sin pensarlo.

AL DÍA

LLEGA CONTENIDO PARA BLACK OPS

¡Fans de *Call of Duty*, regocijaos! Desde el 1 de febrero en Xbox y en una fecha aún sin confirmar para PS3, el pack *First Strike* incluirá 5 nuevos mapas multijugador. Los mapas se llamarán Berlín, Discovery, Kowloon, Stadium y Ascension. El conjunto valdrá 1200



LOS DISPAROS, MEJOR EN 2D

Konami ha decidido recuperar sus raíces y nos va a obsequiar con *Hard Corps: Uprising*, un juego de disparos en dos dimensiones al más puro estilo *Contra*. El título, que por supuesto permitirá dos jugadores simultáneos, se podrá descargar en el Bazar de Xbox Live el 16 de febrero, a un precio de 1200

UNA NEO GEO EN TU PLAYSTATION 3

Bajo el sello común **Neo Geo Station,** nuestra PlayStation 3 recibe varios clásicos descargables de la mítica Neo Geo, a 8,99 € cada uno. Ya hay 10 títulos disponibles, como *Metal Slug*, *King of Fighters* o *Art of Fighting*. ¡Vuelve el Mega Shock!

CHIMENEA DE ÉXITO

Entre las 10 descargas de más éxito para Wii en estas navidades, destaca *My Fireplace*, un programa creado por los gallegos Continental Producciones. Simula una chimenea en la TV a la que podemos avivar el fuego. Qué inventos...

La web del mes



CARTAS KILLZONE

De forma totalmente desinteresada, un fan ha creado **un juego de cartas basado en el universo *Killzone*.** Además de las distintas tropas, hay cartas para mejoras. Podéis bajar el mazo del bando Helghast en **www.mediafire.com/?1l3q1ls6x9857wz** y el de los ISA en **//www.mediafire.com/?ppxblz1gsv47921**. Pronto habrá más basadas en *Killzone 3*.

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

VUESTROS FAVORITOS



Pos.	Juego	Plataforma	Tendencia	Posición anterior	Meses en lista
1	Call of Duty Black Ops	PS3 - XBOX 360	→	1	3
2	AC: La Hermandad	PS3 - XBOX 360	→	2	2
3	FIFA 11	PS3 - XBOX 360	↑	7	4
4	Red Dead Redemption	PS3 - XBOX 360	↑	6	8
5	Call of Duty Modern Warfare 2	PS3 - XBOX 360	R	-	1
6	Alan Wake	XBOX 360	R	-	1
7	Final Fantasy VII	PLAYSTATION	R	-	1
8	Halo Reach	XBOX 360	↓	3	4
9	Gran Turismo 5	PLAYSTATION 3	→	9	2
10	Uncharted 2	PLAYSTATION 3	→	10	4

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

NUEVA ENTRADA EN LISTA   R: REENTRADA EN LISTA

LOS MÁS ESPERADOS





1 Uncharted 3
PLAYSTATION 3
El regreso de Nathan Drake promete ser épico y su nueva aventura más espectacular que nunca. ¡Qué ganas de surcar el desierto!
FECHA: NOVIEMBRE 2011



2 Gears Of War 3
XBOX 360
La batalla de Marcus y su grupo contra los Locust está a punto de llegar a su final. Y está claro que no tenéis intención de perdéroslo.
FECHA: ABRIL 2011



3 Mass Effect 3
PS3 - XBOX 360
Un planeta Tierra devastado por una invasión alienígena será el desolador escenario al que tendrá que enfrentarse el Comandante Shepard.
FECHA: FINALES 2011



4 Forza Motors. 4
XBOX 360
El abanderado de la velocidad en Xbox 360 recibirá este año una nueva entrega, que tendrá una integración total con las posibilidades de Kinect.
FECHA: OTOÑO 2011



5 MGS: Rising
PS3 - XBOX 360
Aunque en Konami siguen sin soltar prenda sobre su fecha de lanzamiento, no podéis dejar de pensar en el brutal regreso de Rayden.
FECHA: SIN CONFIRMAR

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... Gran Turismo 5

La valoración de Hobby Consolas (nº 232) fue de 95.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





Conducción Real
David Capitán

"La espera ha merecido la pena: tiene muchas novedades y ha mejorado en todos los aspectos respecto a *GT4*".

NOTA 96



La evolución lógica
Kike Marqués

"Los gráficos son muy buenos, pero el juego no ofrece nada que no hayamos visto en otros *Gran Turismo*".

NOTA 90



LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA **Hobby Consolas**	REVISTA LÍDER EN JAPÓN **Famitsu**	WEB LÍDER EN REINO UNIDO **IGN**	REVISTA LÍDER EN EE.UU. **Game Informer**	WEB LÍDER EN EE.UU. **Gamespot**	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO **Edge**
1	**Red Dead Redemption** PS3 - XBOX 360	95	96/100 "Una aventura apasionante, con momentos épicos"	37/40 "Su extenso mundo consigue atraparnos sin remedio"	97/100 "El Western que siempre hemos soñado"	9,8/10 "Capta perfectamente la estética de los Western"	95/100 "Un juego alucinante que cuenta una brillante historia"	9/10 "La esencia de *GTA* plasmada en el antiguo Oeste"
2	**HALO: Reach** XBOX 360	95	96/100 "Uno de los mejores de Xbox 360. Imprescindible"	39/40 "El mejor shooter subjetivo del catálogo de Xbox 360"	95/100 "Indispensable aunque estés cansado de la fórmula *Halo*"	9,5/10 "La verdadera continuación de *Halo 3*. Increíble."	95/100 "Toneladas de diversión que puede durar años"	9/10 "Una brillante conclusión de Bungie para la serie"
3	**God of War III** PS3	92	95/100 "Kratos vive su aventura más grande y salvaje"	38/40 "Un impactante y épico final para esta gran saga"	93/100 "No es perfecto, pero los combates son sublimes"	10/10 "Ni en sueños imaginamos alguna vez un juego así"	90/100 "Un final de saga a la altura del Dios de la Guerra"	8/10 "Se limita a repetir la fórmula de anteriores entregas"
4	**Call of Duty Black Ops** PS3 - XBOX 360	88	96/100 "La campaña pone los pelos de punta y el online la supera"	39/40 "Es como una película de acción intensa y con tiroteos"	85/100 "Tiene la mejor historia de toda la saga."	9,0/10 "Sigue siendo el mejor y más intenso shooter subjetivo"	90/100 "Ofrece una genial campaña y un excelente online"	7/10 "Parece más una actualización que un juego nuevo"
5	**NFS: Hot Pursuit** PS3 - XBOX 360	88	91/100 "Sus carreras y persecuciones no defraudan"	35/40 "Divierte por igual en ambos lados de la ley"	90/100 "Carreras intensas y velocidad en estado puro"	8,7/10 "Criterion ha conseguido revitalizar la saga"	85/100 "Da igual si huyes o persigues. Conseguirá atraparte."	9/10 "Una acertada vuelta a los orígenes de la saga"
6	**AC: La Hermandad** PS3 - XBOX 360	87	95/100 "Hay tanto por hacer, que no querréis que termine nunca"	37/40 "Es similar al anterior, pero mejora todos los aspectos"	80/100 "No aportada nada nuevo respecto a los anteriores juegos"	9,3/10 "Su final nos deja con ganas de la tercera entrega"	85/100 "Casi no innova, pero es una aventura irresistible"	8/10 "Una gran aventura... que acaba siendo repetitiva"
7	**Gran Turismo 5** PS3	85	95/100 "Es el juego de coches definitivo para PS3"	37/40 "Cientos de vehículos y mejor simulación... con cargas"	85/100 "El modo online no está a la altura de la simulación"	9,0/10 "Una experiencia que ningún "piloto" debería perderse"	80/100 "Es tan accesible y realista como irregular"	7/10 "Ofrece una simulación meticulosa y muy precisa"
8	**Alan Wake** XBOX 360	85	93/100 "Os encantará si os gustan los juegos de terror"	34/40 "La historia nos sumerge en una película de terror"	90/100 "Una divertida mezcla de sustos, gritos e intriga"	8,5/10 "Es como jugar a una novela de Stephen King"	85/100 "Su historia es capaz de atrapar hasta el final"	7/10 "Una aventura muy completa, pero no inolvidable"
9	**Dead Rising 2** PS3 - XBOX 360	85	90/100 "Destaca su humor negro y las combinaciones de armas"	35/40 "Aniquilar zombis mola, aunque la dificultad es elevada"	80/100 "Es muy similar al primero, pero sigue divirtiendo"	9,5/10 "La aventura siempre ofrece algo nuevo que hacer"	85/100 "El modo cooperativo es un buen añadido"	7/10 "Violento, brutal, divertido... aunque algo frustrante."
10	**Metroid: Other M** Wii	82	89/100 "Eleva el control de la saga a la potencia de Wii"	35/40 "El control ofrece una brillante experiencia de juego"	85/100 "Una excelente historia repleta de acción intensa"	6,3/10 "Uno de los peores juegos de Nintendo"	85/100 "Destacan el sistema de combate y los jefes finales"	8/10 "Combina detalles geniales con otros muy irregulares"

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** se eligen por la redacción entre los más populares del momento.



Tarde e incompleto
Nacho Sanz

"Los coches Premium son lo nunca visto en gráficos, pero no todo está a su altura... y no es de recibo arreglarlo con descargas".

NOTA **87**



No tan Gran Turismo
Adrián Sobradi

"'Gráficamente no destaca respecto a otros títulos, pero el número de coches, torneos y circuitos lo convierten en el mejor exponente'.

NOTA **95**



Tarde... pero muy bueno
Nick García

"Los gráficos parecen de verdad, el modo online mola mucho y la posibilidad de tunear los coches está genial. ¡Y hay un millar!".

NOTA **98**



Velocidad irregular
Javier Álvarez

"Aunque tiene unos gráficos impresionantes y muchos coches, la interfaz es mala, hay "dientes de sierra" y el online parece de 2006".

NOTA **85**

El mes que viene dadnos vuestra opinión sobre:

CALL OF DUTY: BLACK OPS

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por consolas y los favoritos de la redacción

(!) NUEVO

PLAYSTATION 3



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	49,90 €
2 Red Dead Redemption	96	64,90 €
3 Metal Gear Solid 4	96	29,90 €
4 Resident Evil 5 Gold	96	40,90 €
5 God of War III	95	39,90 €
6 AC: La Hermandad	95	69,90 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 CoD: Black Ops	96	69,90 €
2 Call of Duty MW 2	96	69,90 €
3 Killzone 3 (!)	95	69,90 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Little Big Planet 2	95	69,90 €
2 Little Big Planet	95	29,90 €
3 Spyro La fuerza del...	81	29,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Gran Turismo 5	95	69,90 €
2 F1 2010	93	59,90 €
3 Midnight Club L.A.	92	29,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 FIFA 11	94	49,90 €
2 FIFA 10	93	29,90 €
3 Pro Evolution 2011	90	62,90 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Mass Effect 2 (!)	95	59,90 €
2 Final Fantasy XIII	95	29,90 €
3 Fallout New Vegas	94	44,90 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 Tekken 6	94	29,90 €
3 Soul Calibur IV	93	29,90 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K11	93	59,90 €
2 NBA 2K10	93	29,90 €
3 Top Spin 3	92	29,90 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	59,90 €
2 Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
3 DJ Hero 2	89	39,90 €

El juego del mes



KILLZONE 3

La batalla contra los Helghast alcanza su punto álgido en la tercera entrega de esta saga. Con más acción y momentos épicos que nunca, así como un despliegue técnico excepcional, se trata de uno de los mejores shooter subjetivos del catálogo de PS3. ¡No os lo perdáis!

Wii



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 Zelda Twilight Pr.	95	44,90 €
2 Metroid Prime Trilogy	95	39,90 €
3 No More Heroes 2	90	19,90 €
4 Resident Evil 4	90	29,90 €
5 Madworld	90	9,90 €
6 Metroid: Other M	89	50,90 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 CoD: Black Ops	91	59,90 €
2 Call of Duty MW	90	39,90 €
3 The Conduit	90	9,90 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Super Mario Galaxy 2	97	49,90 €
2 Super Mario Galaxy	97	49,90 €
3 New Super Mario Bros	94	49,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart	91	49,90 €
2 Excite Truck	82	29,90 €
3 NFS Carbono	80	9,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 Pro Evolution 2009	91	9,90 €
2 Pro Evolution 2011	88	29,90 €
3 Pro Evolution 2010	88	29,90 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Monster Hunter Tri	93	49,90 €
2 Little King´s Story	90	39,90 €
3 FFCC Echoes of Time	76	49,90 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Smash Bros Brawl	94	39,90 €
2 Tatsunoko vs Capcom	92	39,90 €
3 Dragon Ball BT 3	90	39,90 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Wii Sports Resort	90	64,90 €
2 SSX Blur	88	29,90 €
3 Grand Slam Tennis	87	39,90 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Guitar Hero World Tour	94	29,90 €
2 Rock Band 2	94	29,90 €
3 Wii Fit Plus	87	19,90 €

El juego del mes



MARIO SPORTS MIX

Mario reúne a sus amigos habituales y a unos invitados de lujo, sacados de *Final Fantasy* y *Dragon Quest*, y les pone a practicar 4 deportes distintos: baloncesto, voleibol, hockey y balón prisionero. Su mejor baza es el modo para cuatro jugadores, donde las risas están aseguradas.

XBOX 360



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	49,90 €
2 Red Dead Redemption	96	64,90 €
3 Resident Evil 5	96	29,90 €
4 Gears of War 2	95	29,90 €
5 AC: La Hermandad	95	69,90 €
6 Dead Space 2 (!)	94	69,95 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Halo: Reach	96	39,90 €
2 CoD: Black Ops	96	69,90 €
3 Halo 3	96	19,90 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Spyro La fuerza del...	81	29,90 €
2 Sonic the Hedgehog	68	19,90 €
3 No disponible		

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Forza Motorsport 2	95	29,90 €
2 Forza Motorsport 3	94	59,90 €
3 Project Gotham 4	93	19,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 FIFA 11	94	49,90 €
2 FIFA 10	93	29,90 €
3 Pro Evolution 2011	90	62,90 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Final Fantasy XIII	95	29,90 €
2 Fallout New Vegas	94	44,90 €
3 Mass Effect	94	19,90 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 Tekken 6	94	29,90 €
3 Soul Calibur IV	93	29,90 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K11	93	59,90 €
2 NBA 2K10	93	29,90 €
3 Top Spin 3	92	29,90 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	59,90 €
2 Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
3 DJ Hero 2	89	39,90 €

El juego del mes

DEAD SPACE 2

Por fin está entre nosotros la que es, sin duda, una de las secuelas más esperadas de los últimos tiempos. Afortunadamente la espera ha merecido la pena e Isaac Clarke vuelve a protagonizar una genial aventura de terror que consigue dejarnos sin aliento delante de nuestra Xbox 360... o PS3.

→ PSP



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 GTA: Vice City Stories	96	29,90 €
2 GTA: Liberty City Stories	96	29,90 €
3 God of War: Ghost of Sparta	95	29,90 €
4 God of War: Chains...	95	29,90 €
5 MGS: Peace Walker	94	19,90 €
6 Silent Hill Origins	94	19,90 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Resistance Retribution	92	19,90 €
2 Socom Fireteam Bravo	90	39,90 €
3 Medal of Honor Heroes 2	86	39,90 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Little Big Planet	93	19,90 €
2 Crush	90	29,90 €
3 Jack & Daxter	88	19,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Gran Turismo	95	29,90 €
2 Midnight Club L.A.	91	19,90 €
3 Motorstorm Artic Edge	90	19,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 Pro Evolution Soccer 6	92	19,90 €
2 Pro Evolution 2008	91	19,90 €
3 FIFA 08	90	19,90 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Kingdom Hearts BBS	94	39,90 €
2 Monster Hunter F.U.	92	19,90 €
3 Crisis Core: FFVII	90	29,90 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Tekken Dark Resurrection	95	19,90 €
2 Tekken 6	93	39,90 €
3 Soul Calibur	90	29,90 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Virtua Tennis 3	91	19,90 €
2 Smash Court Tennis 3	89	19,90 €
3 Everybody´s Golf	87	9,90 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Echochrome	89	19,90 €
2 Gitaroo Man	83	9,90 €
3 Ape Academy	81	9,90 €

El juego del mes



LORD OF ARCANA

Un mundo de fantasía, una piedra mitológica, cientos de combates contra feroces criaturas,... este juego de rol tiene todos los elementos que cualquier buen aficionado al género "necesita". No es el mejor RPG de PSP, pero es capaz de ofrecer grandes momentos.

→ NINTENDO DS



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 GTA Chinatown Wars	97	29,90 €
2 Zelda Phantom Hourglass	96	39,90 €
3 Zelda Spirit Tracks	96	39,90 €
4 Metroid Prime Hunters	93	29,90 €
5 Prof. Layton y el Futuro...	91	39,90 €
6 Prof. Layton y la Caja...	91	39,90 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Dead & Furius	85	19,90 €
2 Big Bang Mini	83	19,90 €
3 Nanostray	81	29,90 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Super Mario 64 DS	93	39,90 €
2 New Super Mario Bros	93	39,90 €
3 Yoshi's Island DS	90	39,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart DS	94	39,90 €
2 NFS Prostreet	85	9,90€
3 NFS Underground 2	84	19,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 FIFA 06	85	9,90 €
2 FIFA 08	83	19,90 €
3 Pro Evolution Soccer 6	76	19,90 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Kingdom Hearts	95	40,90 €
2 Chrono Trigger	93	39,90 €
3 The World Ends With You	92	29,90 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Bleach Dark Souls	90	39,90 €
2 Bleach	89	19,90 €
3 Dragon Ball Z S. W.	85	39,90 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Tony Hawks	88	19,90 €
2 Touch Golf	86	19,90 €
3 Rafa Nadal Tennis	86	29,90 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Elite Beat Agents	92	39,90 €
2 Meteos	91	29,90 €
3 Wario Ware DIT	90	39,90 €

El juego del mes



KINGDOM HEARTS RE CODED

A pesar de tener una calidad ligeramente inferior a la que nos tiene acostumbrados la saga, este nuevo *Kingdom Hearts* tiene virtudes suficientes para atraer a sus fans más incondicionales y a los aficionados al rol.

→ PLAYSTATION 2



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 God of War II	98	19,90 €
2 Metal Gear Solid 3	97	19,90 €
3 GTA: San Andreas	97	19,90 €
4 Metal Gear Solid 2	96	19,90 €
5 Splinter Cell 3 C. T.	95	19,90 €
6 God of War	95	19,90 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Call of Duty 3	94	19,90 €
2 Call of Duty B.R.O.	94	19,90 €
3 Black	93	19,90 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Jack & Daxter	91	19,90 €
2 Sly Raccoon	91	19,90 €
3 Crash Lucha de Titanes	90	19,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Gran Turismo 4	97	19,90 €
2 NFS Carbono	94	19,90 €
3 NFS Most Wanted	93	19,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 Pro Evolution 2008	97	19,90 €
2 FIFA 09	96	19,90 €
3 FIFA 08	96	19,90 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Final Fantasy XII	98	19,90 €
2 Final Fantasy X	96	19,90 €
3 Dragon Quest	95	19,90 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Tekken 5	95	19,90 €
2 Soul Calibur III	95	19,90 €
3 Soul Calibur II	94	19,90 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 NBA Live 08	94	19,90 €
2 NBA 2K7	93	19,90 €
3 NBA Live 07	93	19,90 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Guitar Hero World Tour	93	14,90 €
2 Guitar Hero III	92	9,90 €
3 Guitar Hero Metallica	92	14,90 €

El juego del mes



METAL GEAR SOLID 3

La espera por *MGS Rising* se nos está haciendo eterna. Pero bueno, mientras llega, nos podemos quitar "el mono" disfrutando de nuevo con los anteriores juegos de la saga. Y esta entrega es simplemente genial.

TOP DESCARGABLES

Bazar Xbox Live

JUEGOS ARCADE: Originales y exclusivos para descarga

1	Portal: Still Alive	1200	629 MB
2	Marvel versus Capcom 2	1200	197 MB
3	Braid	1200	144 MB
4	Monkey Island 2 LeChuck´s Revenge	800	500 MB
5	Worms 2 Armageddon	800	176 MB



Marvel vs. Capcom 2
A punto está de llegar la tercera parte del juego. ¡Apurad vuestros últimos combates con "sprites"!

JUEGOS INDIE: Títulos creados por los usuarios

1	Mithra	400	62 MB
2	Artoon	400	26 MB
3	Johnny Platform	200	16 MB
4	Experiment 13	80	15 MB
5	Arkedo Series: Pixel!	240	80 MB

Store PlayStation 3

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS3

1	Tekken Dark Resurrection Online	19,99 €	830 MB
2	Wipeout HD	17,99 €	997 MB
3	Braid	9,99 €	240 MB
4	Castle Crashers	14 €	153 MB
5	Monkey Island 2 LeChuck´s Revenge	9,99 €	987 MB



Final Fantasy VII
Por muchas novedades que salgan, los clásicos siguen siendo los clásicos. ¡Y no hay ninguno como este!

CLÁSICOS PS: Los originales de PS, ahora en PS3 y PSP

1	Final Fantasy VII	9,99 €	1200 MB
2	Metal Gear Solid	9,99 €	700 MB
3	Crash Bandicoot 3	4,99 €	134 MB
4	Syphon Filter 3	4,99 €	723 MB
5	Tekken 2	4,99 €	600 MB

Canal Tienda Wii

Wii WARE: Juegos nuevos, diseñados para esta consola

1	World of Goo	1500 WP	319 Bloques
2	Dr. Mario y Bactericida	1000 WP	103 Bloques
3	Bomberman Blast	1000 WP	271 Bloques
4	Nyxquest: Kindred Spirits	1000 WP	299 Bloques
5	Sonic the Hedgehog 4	1500 WP	314 Bloques



Sonic The Hedgehog 4
En 2011 se cumplen 20 años del lanzamiento de *Sonic*. Podéis celebrarlo con su reciente cuarta parte.

CONSOLA VIRTUAL: Clásicos de consolas antiguas

1	Zelda Ocarina of Time (N64)	1000 WP	368 Bloques
2	Super Mario 64 (N64)	1000 WP	90 Bloques
3	Street Fighter Alpha 2 (SN)	800 WP	70 Bloques
4	Super Metroid (SN)	1000 WP	368 Bloques
5	Streets of Rage 2 (MD)	800 WP	42 Bloques

Canal Tienda DSi

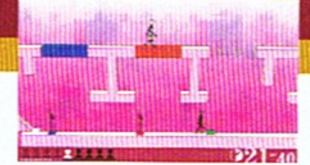
DSi WARE: Juegos nuevos, diseñados para la portátil

1	Real Football 2010	800 WP	124 Bloques
2	Dodogo!	800 WP	100 Bloques
3	Una Pausa con Dr. Mario	500 WP	32 Bloques
4	Dark Void Zero	500 WP	35 Bloques
5	Ivy the Kiwi? Mini	500 WP	100 Bloques

Store PSP

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PSP

1	Noby Noby Boy	3,99 €	75 MB
2	Super Stardust Portable	3,99 €	29 MB
3	A Space Shooter for 2 Bucks!	1,99 €	47 MB
4	Echoshift	16,99 €	150 MB
5	Flow	7,99 €	174 MB



Echoshift (PSP)
Ahora que acaba de salir *Echochrome II* en PS3, podéis volver a dar caña a las neuronas en vuestra portátil.

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Manuel del Campo

1	Gran Turismo 5	PS3
2	AC: La Hermandad	360
3	FIFA 11	PS3
4	Profesor Layton 3	NDS
5	Red Dead Redemp...	360
6	Super Mario Galaxy 2	Wii
7	Singstar	PS3
8	Dead Space 2	XBOX 360
9	NFS: Hot Pursuit	360
10	Metal Gear Solid 4	PS3



Javier Abad

1	CoD: Black Ops	XB 360
2	AC: La Hermandad	PS3
3	Red Dead Redemp...	360
4	Super Mario Galaxy 2	Wii
5	God of War Ghost...	PSP
6	Gran Turismo 5	PS3
7	Dead Space 2	XBOX 360
8	Profesor Layton 3	NDS
9	DKC Returns	Wii
10	Killzone 3	PS3



David Martínez

1	CoD: Black Ops	XB 360
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	Gran Turismo 5	PS3
4	Mass Effect 2	PS3
5	Red Dead Redemp...	360
6	God of War III	PS3
7	Dead Space 2	XBOX 360
8	Uncharted 2	PS3
9	Killzone 3	PS3
10	AC: La Hermandad	360

Daniel Quesada

1	S. Street Fighter IV	360
2	Mass Effect 2	XBOX 360
3	Little Big Planet 2	PS3
4	Fallout New Vegas	PS3
5	Shenmue II	XBOX
6	AC: La Hermandad	360
7	Sonic Colours	Wii
8	Super Mario Galaxy 2	Wii
9	Heavy Rain	PS3
10	Dead Space 2	XBOX 360

1	A. Creed: La Hermandad	PS3 - XBOX 360
2	Gran Turismo 5	PS3
3	Red Dead Redemption	PS3 - XBOX 360
4	Call of Duty: Black Ops	PS3 - XBOX 360
5	Super Mario Galaxy 2	Wii



Acción futurista

Los disparos y la ciencia ficción pegan fuerte este mes, pero... ¿cuáles son los mejores juegos de este estilo?



Xbox 360 39,95 €

1 HALO REACH

Una historia épica, acción sin descanso, batallas espaciales... La última entrega de *Halo* tiene todos los ingredientes que cualquier fanático de la ciencia ficción y de los disparos pueda soñar. Además, su excepcional modo online le convierte en un título casi eterno.



PlayStation 3 64,99 €

2 KILLZONE 3

La lucha contra los Helghast es más encarnizada que nunca en este juego, que cuenta con un apartado técnico a años luz de la media.

Wii 39,95 €



3 METROID PRIME TRILOGY

Este recopilatorio incluye las 3 entregas de *Prime* en 3D. Todo un regalo para los incondicionales de Samus Aran y la acción espacial.



Xbox 360 49,95 €

4 GEARS OF WAR 2

Marcus y su equipo echan el resto en su batalla contra la invasión Locust dentro de esta frenética secuela. ¡Que llegue ya la tercera parte!

PS3 - Xbox 360 71,90 €

5 DEAD SPACE 2

La continuación de *Dead Space* nos lleva de nuevo al espacio exterior, donde el terror y la acción más "bestiaja" son nuestra única compañía.



MEJORA TU CONSOLA



Control Camuflado

■ Nombre: HF1 ■ Compañía: Gioteck
■ Consola:PS3 ■ Precio: 49,95 €

Los mandos de PlayStation 3 no oficiales deben perder los adaptadores de radiofrecuencia y adoptar el Bluetooth, como hace este. Se trata de un accesorio muy vistoso, con un estampado de camuflaje con acabados en rojo, pero también es cómodo, con un tacto de goma. El tamaño y respuestas de los sticks y botones son considerables y de buena respuesta. La peor parte es que utiliza pilas AAA en lugar de tener una batería recargable.

■ Valoración ★★★☆

Fundas "pop"

■ Nombre: Bolsas Keith Harin.
■ Compañía: Indeca Business
■ Nombre: PSP, NDSi y XL ■ Precio: Desde 14,95 €

No hay nada como guardar nuestra consola con estilo propio. Y si es con arte, mucho mejor. Los dos tamaños de Nintendo DS y PSP reciben una línea de fundas estampadas con la obra del icónico artista pop Keith Haring. En ambas consolas podéis encontrar un kit que incluye funda, llavero para llevar juegos, cascos, un stylus y una gamuza limpiadora por 24,95 euros; o una única funda por separado, por 14,95 euros. Tienen buen diseño, pero son algo caras.

■ Valoración ★★★☆



No solo imagen

■ Nombre: HDMI Cable 1.4
■ Compañía: Kaos Videogames
■ Consola: Xbox 360 y PS3
■ Precio: 14,95 €

Llega a las tiendas un HDMI avanzado y a muy buen precio. Kaos Videogames lanza un cable con la versión 1.4 del estándar, que incorpora mejoras interesantes, como la transmisión de imagen 3D a 1080p o posibilidad de enviar y recibir datos mediante una conexión Ethernet. Lamentablemente, PlayStation 3 y Xbox 360 por el momento cuentan con HDMI 1.3, por lo que no pueden beneficiarse de estas ventajas. Eso sí, nunca se sabe lo que nos deparará el futuro y este cable está preparado.

■ Valoración: ★★★★

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3



TDT PLAYTV Ve y graba la televisión en tu PS3. 99,90 €



VOLANTES G27 DE LOGITECH El volante de referencia de PS3. 349 €



PADS CONTROL DUAL SHOCK 3 Para jugar por fin con vibración. 59,99 €



ARCADE STICK STREET FIGHTER La mejor forma de pelear. 149,99 €



AURICULAR 'HEADSET' MILOS-9 Habla on-line y sin cables. 22,95 €

Wii



VOLANTES VOLANTE CON BASE Buena opción para conducir. 14,95 €



ACCESORIO Wii MOTIONPLUS Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote. 19,95 €



PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER PRO Para los juegos "tradicionales". 24,95 €

MANDO LA ROJA Mando y nunchuk de Ardistel. 34,95 €



BATERÍA T CHARGE ALL NW Orden y carga para 2 mandos. 29,95 €

XBOX 360



VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL Sin cables y muy ergonómico. 119,90 €



AURICULARES HEADSET INALÁMBRICO Comunícate sin usar cables. 49,99 €



PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS Cómodo e inalámbrico. 44,90 €



BATERÍAS BASE CHARGER Dos baterías con base. 29,90 €



ADAPTADOR WIRELESS Compatible con 802.11 n y PS3. 59,95 €



Velocidad hinchable

■ Nombre: Kart Hinchable
■ Compañía: Ardistel.
■ Consola: Wii ■ Precio: 29,95 €

Pilotar un coche con un mando es una cosa, pilotarlo moviendo el mando como si fuera un volante, otra; y pilotarlo estando sentado dentro es el sueño de todo fan de la velocidad. Los pequeños de la casa se sentirán como Fernando Alonso dentro de este kart hinchable. Incluso puede que los mayores también, porque soporta hasta 135 kilos. El volante se puede desmontar para usarlo en el aire. Seguro que los niños disfrutan mucho más de *Mario Kart* (o cualquier otro juego) gracias a este accesorio.

■ Valoración ★★★☆



NO LO PIERDAS DE VISTA

MANDO Wii

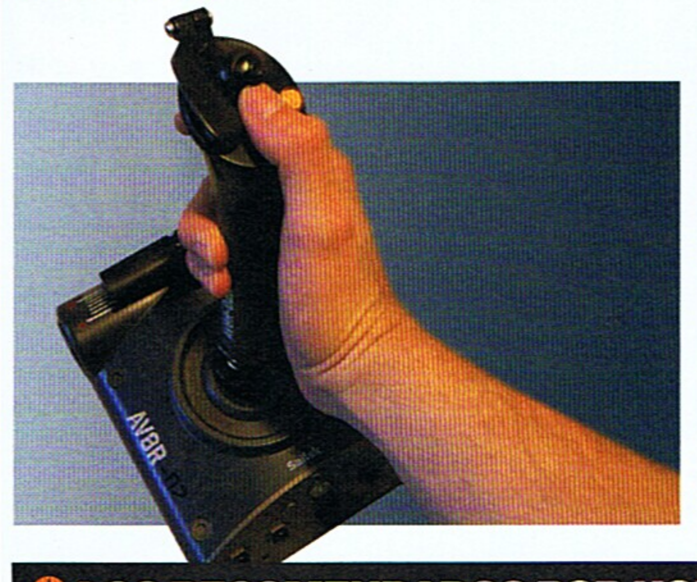
Un plus de movimiento

■ Nombre: Wii Remote Plus ■ Compañía: Nintendo
■ Consola: Wii ■ Precio: Desde 54,95 €

A partir de ahora, los mandos de Wii vienen también con el Wiimotion Plus incorporado, para mejorar el reconocimiento del movimiento. La ventaja de esta versión "todo en uno" es que tiene el tamaño del mando original (cuando acoplamos el Wiimotion Plus a uno "normal" se alarga bastante). Lo podéis encontrar en blanco, rojo, azul o rosa. El rediseñado mando también se vende junto a los juegos *Wii Sports Resort* y *Wii Flingsmash* por 64,95 euros. De esta forma, por una diferencia de 10 euros podéis tener un videojuego además del mando. A día de hoy pocos títulos aprovechan la mejora de reconocimiento, pero esperamos que este lanzamiento provoque que lleguen más.

■ Valoración ★★★☆







Listos para despegar

■ Nombre: Aviator Flight Stick ■ Compañía: Mad Catz.
■ Consola: Xbox 360 ■ Precio: 49,95 €

Aunque los juegos de aviación no son muy habituales, acabamos de recibir el notable *Apache* y previsiblemente este año llegará *Ace Combat: Assault horizon*. Para ellos y otros títulos ya disponibles damos la bienvenida al Aviator Flight Stick. Con un diseño de una sola pieza, incluye todos los botones del bando con una distribución óptima, además de los valores añadidos de este tipo de periféricos. El stick gira 360 grados, permite pequeños giros a izquierda y derecha para ajustar el morro de la nave y la palanca nos ayuda a ajustar la velocidad. Incluye dos configuraciones predeterminadas de botones, pensadas para juegos como *HAWX* o *Blazing Angels*. Mejora considerablemente la experiencia con este tipo de juegos.

■ Valoración ★★★★

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

NINTENDO DS



ESTUCHE DSi T-CRYSTAL CASE
Se adapta con un guante al último modelo de DS.
9,99 €



ESTUCHE JUEGOS THE GAME CHAMBER
Hasta 8 juegos asegurados.
14 €



KIT DSi URBAN PACK
Incluye 16 coloristas accesorios.
16,95 €

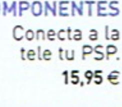


FUNDA Y STYLUS DE SUPER MARIO
Un genial diseño para llevar tu consola y jugar.
14,95 €



MEMORIA TARJETAS SD
Almacena todos tus datos en hasta 16 GB.
De 6 a 30 €

PSP

PSP SLIM EN LA TV CABLE COMPONENTES
Conecta a la tele tu PSP.
15,95 €



GPS GO!EXPLORE
Nunca pierdas el rumbo con PSP.
Desde129,95 €



SONIDO AURICULARES CON MICRÓFONO
Para usar Skype y Go!Messenger.
39,99 €



TARJETAS MEMORY STICK DUO Y PRO DUO
Tamaños de 1 a 16 gigas. A partir de:
10 €



PACKS TECH PACK
Funda, cargador de coche, auriculares y cable USB.
A partir de 19,95 €

PLAYSTATION 2



VOLANTES DRIVING FORCE
El volante más real.
149,99 €
(Con «GT 4», 179, 99 €)



PISTOLAS SCORPION 2
Para tv de 100 Hz.
43 €



PADS CONTROL DUAL SHOCK 2
Fiable a tope
30 €



MEMORIA MAX MEMORY 32 MB
Todo el espacio que necesitas.
34,95 €



PACKS TRIPLE PACK
Tres accesorios a precio de saldo.
49 €



GERU KAZUNORI YOSHIO CLIFF HIDEO KEIJI PETER

LOS GRANDES CREADORES SE CONFIESAN EN HOBBY CONSOLAS

LOS GENIOS, DE CERCA

Seguro que más de una vez os habéis preguntado cómo serán en persona los grandes genios de los videojuegos. Nosotros también. Por eso hemos interrogado a algunas de las caras más famosas del sector, indagando en cuestiones muy personales, para que descubráis su lado más humano. Este es el resultado.

SHIGERU MIYAMOTO

- 58 años.
- Nacido en Kioto, Japón.
- Creador de *Super Mario*.

Veterano con alma de niño

Aun sin conocerle, da la sensación de que Shigeru es afable e imaginativo. Si uno tiene la suerte de hablar con él, descubre que esa primera impresión es acertada. Además, es inteligente y más abierto que la media de sus compatriotas. Y eso que tiene a sus espaldas la responsabilidad de representar a Nintendo cada vez que aparece en público...

→¿Cuándo decidiste que querías crear juegos? Al diseñar *Donkey Kong*. Durante los dos meses que tuve para diseñar el juego, no pude descansar. Cuando el proyecto se convirtió en un éxito, comprendí que ese era el trabajo creativo al que quería dedicarme.

→¿Alguna fuente de inspiración confesable? Cuando tuve un perro en casa, vi las cosas desde la perspectiva de alguien que ha de cuidarlo. Se convierte en el centro de tu vida diaria. ¡Si pudiera emular ese nivel de atención en un juego, sería un éxito! Así creé *Nintendogs*. Después vino *Wii Fit*. En esa época existía el programa de entrenamiento en video "Billy´s Bootcamp". La gente estaba como loca con él. En ese momento comprendí que *Wii Fit* funcionaría.

→¿Cuál es tu comida favorita? Me encanta la pasta o cualquier cosa parecida, como el ramen, el udon y el soba (distintos tipos de fideos japoneses). Si viajo fuera de Japón, echo de menos el soba pero, a la vez, hay locales de pasta tan buenos que al final quedo contento. Sobre todo en Italia.

→¿Y tu película? Indiana Jones me impactó. Cuando salió entendí cómo organizar a la gente para crear una gran experiencia.

→Aparte de tus juegos, ¿tienes algún favorito? Dediqué una gran cantidad de tiempo a *Pac-Man* mientras creaba *Donkey Kong*. Aparte, diría *Sim City*.





- 43 años
- Nacido en Chiba, Japón.
- Creador de *Gran Turismo*.

KAZUNORI YAMAUCHI

Pasión por la velocidad

Este artista lleva los coches en la sangre. No solo se ha encargado de toda la saga *Gran Turismo*, sino que además es corredor profesional. ¡Hasta participó en las 24 Horas de Nürburgring! Cuando diseña juegos, su obsesión por cuidar todos los detalles es tal, que en el sector ya no extraña que sus lanzamientos se retrasen años debido a ello. En persona, es un tanto serio, pero siempre amable. Le encanta España.

→¿Cuándo decidiste que querías crear juegos? Empecé a desarrollar juegos con 11 años, cuando decidí que iban a convertirse en mi carrera fue en torno a los 22 años.

→¿Alguna fuente de inspiración confesable? Mi inspiración son los libros. Leo mucho, casi un libro al día, así que lo que más me inspira son sus textos.

→¿Cuál es tu comida favorita? La india, en general.

→¿Y tu película? Es difícil escoger una sola película... Creo que sería Con la muerte en los talones.

→Aparte de tus juegos, ¿tienes algún favorito? Mis juegos favoritos son *Marble Madness*, *Wizardry* (uno de los primeros juegos de rol) y *Zelda*.



- 51 años.
- Nacido en Nara, Japón.
- Creador de *Metroid*.

YOSHIO SAKAMOTO

Alumno aventajado

Es el menos conocido de este grupo de creadores, pero su importancia es capital para una franquicia tan famosa como *Metroid*. Fue elegido por el propio Miyamoto para trabajar en Nintendo. Desde entonces ha participado en muchos proyectos y ambos tienen una "rivalidad amistosa" para ver quién crea el siguiente gran título.

➔**¿Cuándo decidiste que querías crear juegos?** En realidad, cuando entré a trabajar en Nintendo, ni siquiera tenía una NES. Cuando me entró realmente el gusanillo fue a los 3 años de entrar a trabajar allí. De hecho, vi la película de Argento y pensé "me gustaría crear algo similar a eso". Y me puse en serio a crear juegos.

➔**¿Cuál es tu comida favorita?** Hay muchas cosas que me gustan. Me encanta el sake, así que mi comida favorita es la que se suele tomar acompañada de sake.

➔**¿Y tu película?** Soy muy cinéfilo. ¡Hay muchas películas que me gustan! Si tengo que elegir alguna que me haya influido en mi trabajo, es la película de Dario Argento Rojo Oscuro. También me gustan Luc Besson y su película Leon: El profesional.

➔**Aparte de tus juegos, ¿tienes algún favorito?** Creo que fuera de Japón no se ha publicado, pero me encanta uno de la compañía Chunsoft llamado *Fuurai No Shiren* (se llamó *Shiren the Wanderer* fuera de Japón), que está basado en un juego de PC.

- 35 años.
- Nacido en Massachusetts, EEUU.
- Creador de *Gears of War*.

CLIFF BLESZINSKI

Americano "japanófilo"

A pesar de su juventud, lleva años trabajando en los juegos que han definido a la compañía Epic, como *Unreal* y *Gears of War*. Cuando tiene que tratar con su trabajo y la prensa es un profesional como la copa de un pino, pero en su intimidad disfruta de sus aficiones "frikis": le encanta "twittear", ver series de ficción y colocar robots mechas en su despacho.

➔**¿Cuándo decidiste que querías crear juegos?** Cuando tenía seis años vi *Space Invaders*. Me enamoró la idea de mover y controlar una imagen en un televisor.

➔**¿Alguna fuente de inspiración confesable?** Durante mucho tiempo he usado films, cómics y novelas como parte de mi inspiración. Hoy en día, creo que una playa tranquila y una cerveza son lo que me da mi mejor inspiración.

➔**¿Cuál es tu comida favorita?** Me encanta el "toro sashimi" (una especie de ventresca de atún). Cuando está bien preparado, se convierte en una experiencia sublime.

➔**¿Y tu película?** Cuando estoy de buen humor elijo El Gran Lebowski. Si me siento romanticón me quedo con ¡Olvídate de mí!. Para cuando me apetece pasar miedo, la elegida es *REC*. ¡Sí, la original!

➔**Aparte de tus juegos, ¿tienes algún favorito?** *Bayonetta* me sorprendió con sus combates cuerpo a cuerpo tan increíbles y con sus diseños de personaje tan alocados.





- 47 años.
- Nacido en Tokio, Japón.
- Creador de *Metal Gear*.

HIDEO KOJIMA

Amigo del metal

Uno no sabe bien cómo tomarse a Kojima. Unas veces es alegre, otras muy serio... Será por eso o por lo protectores que son en Konami, pero es el único con el que no hemos hablado directamente en este reportaje. No habla de su vida personal, dice Konami Japón. Pero su importancia es tan crucial en el sector que hemos querido incluirlo recopilando información de nuestros múltiples encuentros con él. Es inteligente, culto y fanático de las buenas aventuras, como la que lleva viviendo con *Metal Gear* desde 1987.

➔**Su motivación para programar** está muy ligada con su cinefilia. Desde niño quiso dedicarse al mundo del celuloide. El gusanillo de contar historias se unió a la admiración que sentía por personajes como Mario. En su etapa universitaria decidió arriesgarse y buscar trabajo en Konami, donde entró en 1986.

➔**Sus influencias creativas** son muy variadas. El cine es la más evidente (Tron Legacy, Lebanon o Kick-Ass son los últimos films que ha alabado), pero Hideo también es un ávido lector de libros (en su "twitter" cita su pasión por los escritores Koubou Abe y Richard Matheson) y mangas. My Chemical Romance o Joy Division forman parte de sus gustos musicales.

- 45 años.
- Nacido en Osaka, Japón.
- Creador de *Dead Rising*.

KEIJI INAFUNE

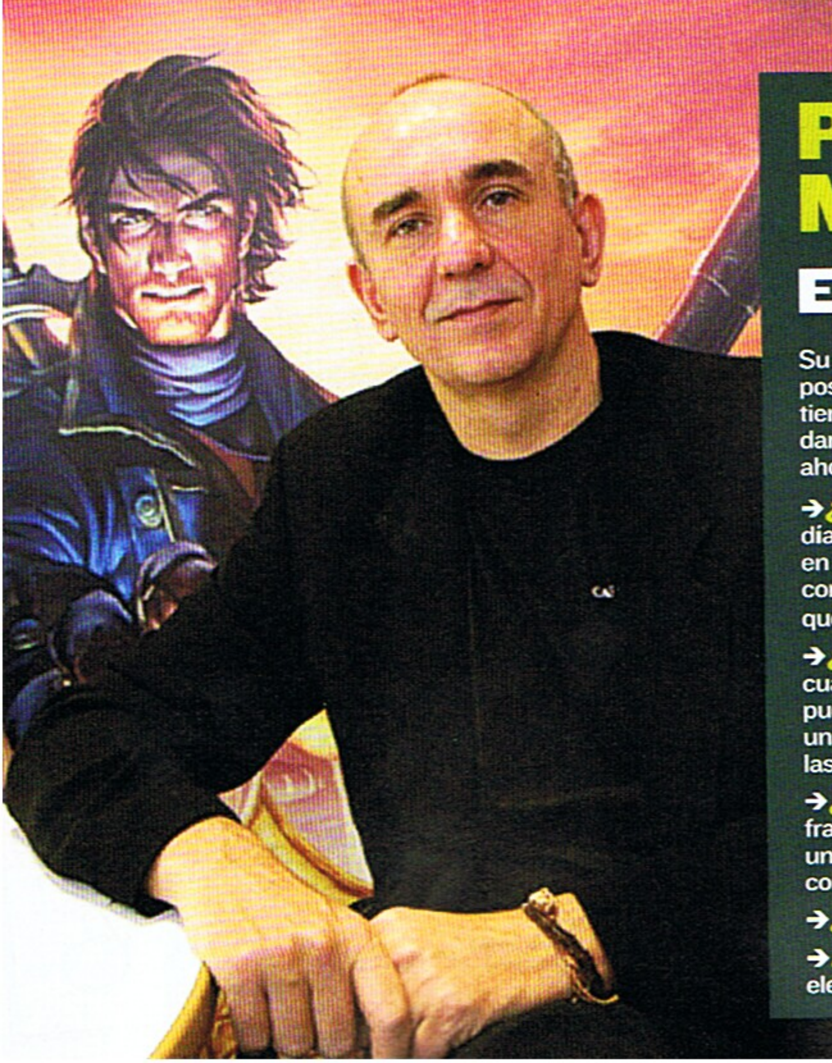
El "enfant terrible" de Japón

Ha metido mano en casi todos los proyectos de Capcom, desde *Mega Man* hasta *Dead Rising*. Recientemente, manifestó su disgusto por lo poco que se abre el sector japonés al resto del mundo, lo que finalmente desembocó en su salida de la compañía. Ahora, ha creado un grupo independiente, en el que, esperamos, dará rienda suelta a su pasión por el cine y los videojuegos.

→**¿Cuál es tu comida favorita?** Me gustan mucho los dulces, sobre todo las tartas de nata y fresa.

→**¿Y tu película?** Me encanta Akira Kurosawa y, en particular, su película Los Siete Samuráis. La he visto un montón de veces, pero aún así, me sigue emocionando y pareciendo una película genial. De los directores occidentales, John Carpenter y Sam Raimi son mis favoritos. De este último, Posesión Infernal me encanta.

→**Aparte de tus juegos, ¿tienes algún favorito?** *Zelda: A Link to the Past* de Super Nintendo es el que más me ha gustado. No soy una persona que dedique demasiado tiempo a cada juego, pero a éste le dediqué muchas sesiones. Hoy día, sigo teniendo muy frescas las sensaciones que me provocó. Siempre tengo en la mente intentar crear un juego que supere las sensaciones que me provocó *A Link to the Past*.



- 51 años.
- Nacido en Surrey, Inglater
- Creador de *Fable*.

PETER MOLYNEUX

Es bueno y lo sabe

Su galardón de Caballero de las Artes y las Letras (que también posee Miyamoto) explica la extremada confianza en sí mismo que tiene. Los elogios a sus propios títulos, así como sus autocríticas dan mucho juego. Tras crear clásicos como *Populous* o *Fable*, ahora parece centrado en crear nuevas experiencias con Kinect.

→**¿Cuándo decidiste que querías crear juegos?** Fue el día que vi una máquina de *Pong* en el escaparate de una tienda en Guildford. Robé dinero del monedero de mi abuela para comprarla. Me la llevé a casa y la desmonté. Desde ese momento quedé enganchado.

→**¿Alguna fuente de inspiración confesable?** Bueno, cualquier arte que evoque una emoción puede inspirarte. Así pues, los libros, las películas y las series de televisión pueden ser una inspiración, pero a veces las ideas te surgen cuando menos las esperas. ¡Por ejemplo, cuando tienes una resaca de narices!

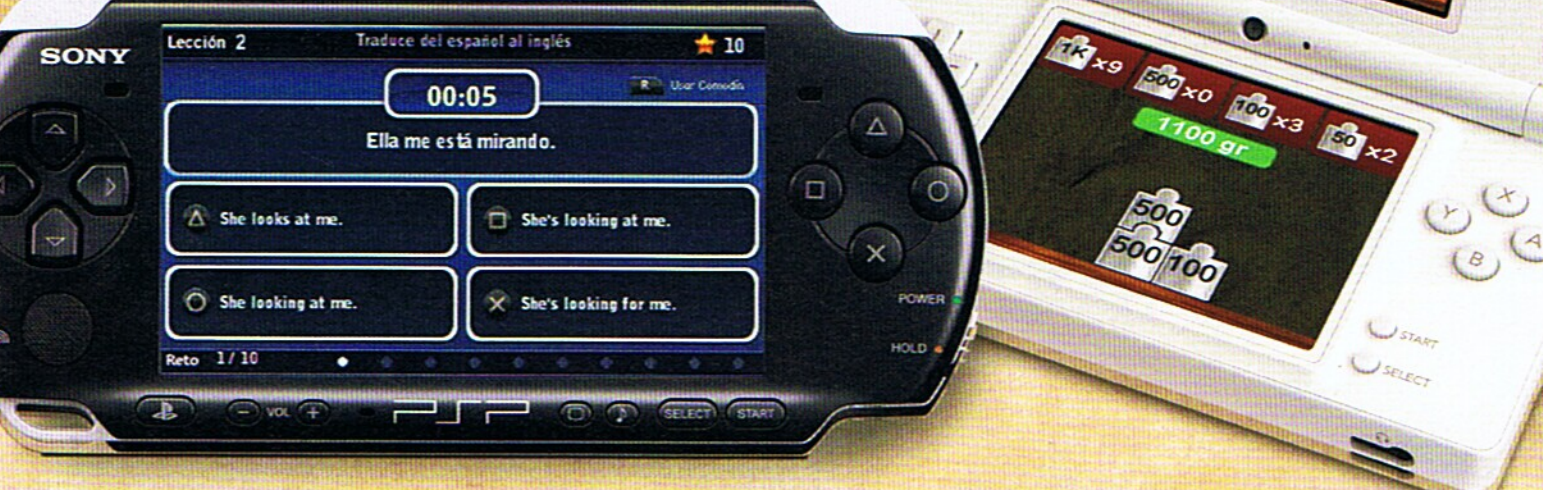
→**¿Cuál es tu comida favorita?** Los polos con sabor a frambuesa del local Frobisher and Gleeson (es una referencia a uno de los deseos que pide el protagonista de la película Al diablo con el diablo).

→**¿Y tu película?** El Padrino.

→**Aparte de tus juegos, ¿tienes algún favorito?** Es difícil elegir solo uno, pero me quedo con *Half-Life 2*.

EDUCACIÓN Y CONSOLAS, DE LA MANO

¿SE PUEDE APRENDER JUGANDO?



Inglés, matemáticas, arte... Cada vez son más los juegos educativos, y eso nos hace pensar que muy pronto las consolas estarán presentes incluso en los colegios. ¡Ay, si hubiéramos pillado alguno en nuestra época!

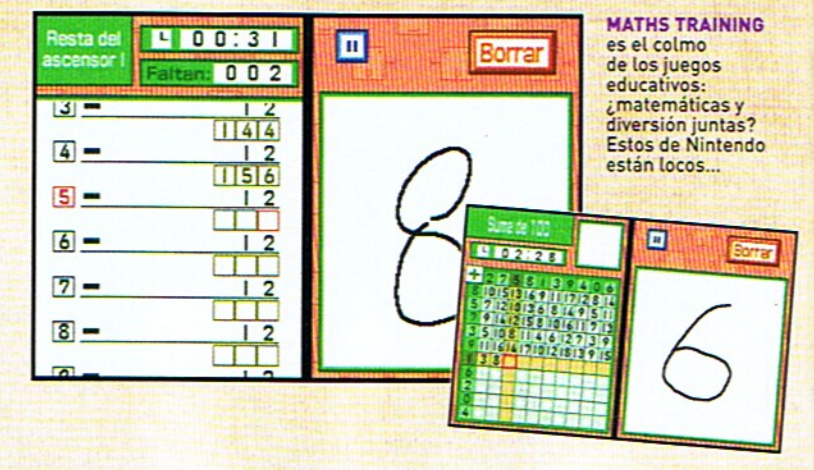
"No te dejo coger la consola hasta que no hayas hecho los deberes". Seguro que eso es lo que muchos de vosotros escuchabais en casa cuando volvíais del colegio. Y es que la relación entre la educación y los videojuegos siempre ha sido... "complicada", por decirlo suavemente.

A pesar de que estamos hartos de ver estudios que ponen de manifiesto los beneficios de los videojuegos para aspectos como la coordinación o la agilidad mental, todavía hay mucha gente que ve "las maquinitas" como algo perjudicial, que solo sirve para que jóvenes (y no tan jóvenes) pierdan el tiempo. Según esta opinión tan extendida, las consolas estarían en las antípodas de cualquier proyecto que tenga algo que ver con la educación. Pero afortunadamente las cosas parecen estar cambiando poco a poco. ¡Aleluya hermanos!

→ LA SAGA *BRAIN TRAINING* LE ABRIÓ LOS OJOS a mucha gente, precisamente porque gran parte de sus usuarios son adultos que en su vida habían tocado una consola... y descubrieron que no solo no "mordía", sino que podía ser una herramienta muy útil.

Tras su estela llegaron más títulos orientados al aprendizaje. Hablamos, por ejemplo, de *Maths Training* (un juego de Nintendo para aprender matemáticas) o *PlayEnglish* (una aventura desarrollada por Sony mano a mano con la academia de inglés Vaughan System). Incluso el éxito que han tenido esta Navidad las "clases de pintura" de *Art Academy* en DS se puede considerar un avance en este sentido.

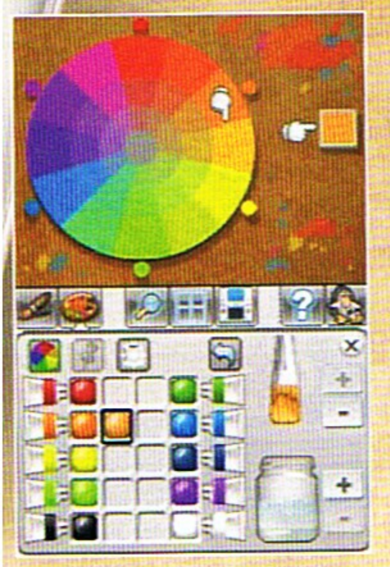
Ha sido un primer paso, pero también queremos hablaros de una nueva iniciativa mucho más ambiciosa, porque pretende meter los videojuegos directamente en las aulas. ¡El colmo del atrevimiento!



MATHS TRAINING es el colmo de los juegos educativos: ¿matemáticas y diversión juntas? Estos de Nintendo están locos...



PLAY ENGLISH convierte las clases de inglés en una aventura de investigación.



ART ACADEMY y sus clases de pintura han sido todo un éxito esta Navidad.



LOS MINIJUEGOS DE NARABA sacan partido de la doble pantalla de DS.

MATEMÁTICAS, IDIOMAS, ARTE... TODO ESTÁ AL ALCANCE DEL VIDEOJUEGO

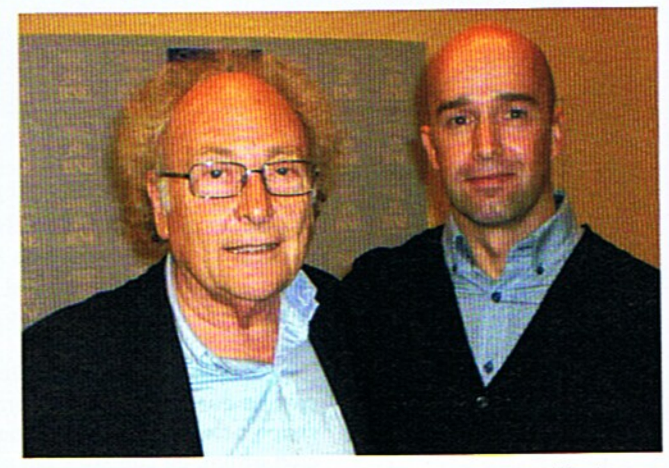
Responde al nombre genérico de *Naraba*, y es una serie de juegos educativos que pretende conciliar el aprendizaje y la diversión. ¿Y sabéis lo mejor? Que cuenta con el respaldo del Ministerio de Educación y de expertos como Eduardo Punset. ¡Hasta ahí podíamos llegar!

→ LOS JUEGOS DE *NARABA* han sido desarrollados por la compañía española Micronet (la misma que lanzó *Autoescuela: Aprueba Conmigo* en PSP y DS), y recogen las principales materias de la Educación Infantil y del Primer Ciclo de Primaria. El juego central es una aventura para PC, pero para complementarlo también se han lanzado dos títulos que se pueden jugar en la portátil de Nintendo (también están disponibles para PC): *Naraba World: El Palacio Misterioso* y *Naraba World: El Laberinto de la Luz*. La idea es que los chavales aprendan jugando y eso se logra integrando las diferentes materias en una aventura que se desarrolla en el mundo de Naraba, donde el protagonista tiene que ir superando diferentes retos presentados en forma de misiones y minijuegos. Al seguir un planteamiento divertido, el niño aprende los contenidos de forma casi inconsciente.

Por más que le pese a la gente que sigue teniendo prejuicios negativos hacia las consolas, ya no estamos tan lejos del día en el que los chavales saquen su consola cuando se tengan que poner a estudiar y no se lleven una bronca de sus padres. ¡Qué bien nos hubiera venido a nosotros! HC

TRES PREGUNTAS A... EDUARDO PUNSET

"Los videojuegos no me pueden parecer mal, incluidos los violentos"



NUESTRA CHARLA CON PUNSET se produjo tras la presentación de *Naraba*, en la que el divulgador científico participó como ponente.

1 ¿Como ayuda al aprendizaje el uso de los videojuegos?
Está comprobado que equivale al aprendizaje de otro idioma, como mínimo, y ahora ya sabemos que el aprendizaje de varios idiomas supone un enriquecimiento, en el sentido de que acostumbra al alumno a interrelacionar cosas que aparentemente son dispares.

También hay experimentos en el campo militar o en el campo de los cirujanos, por ejemplo, que han demostrado la necesidad de conciliar el movimiento de los dedos con la visión. En el caso del cirujano, los errores cometidos por aquellos que usan videojuegos son un 40% menos respecto a los que no han tenido nunca nada que ver con ellos.

2 ¿Llegará un futuro en el que los libros de texto se sustituyan por ordenadores y consolas?
Estamos ya en un mundo en el que la gente emplea muchas menos horas en la lectura tradicional que en la familiaridad con videojuegos, consolas u otras pantallas distintas. Aquí el gran descubrimiento ha sido que el sistema educativo apenas ha variado en los últimos 100 años. Este es un sistema educativo que a la gente de mi generación le dio un trabajo, pero, en cambio, no se lo da a los jóvenes. En lo que estamos centrándonos ahora es en desarrollar aquellas competencias nuevas que son imprescindibles si se quiere encontrar un trabajo. ¿Cuáles son? Primero, saber focalizar la atención no en los problemas antiguos, sino en los problemas de la sociedad digital. También el trabajar en equipo no necesariamente de forma competitiva, sino explotando todas las posibilidades que ofrece. Esto no se enseña todavía hoy en las escuelas, y mucho menos en las universidades. Y, por último, debemos aprender a gestionar las emociones y a implantar el aprendizaje social y emocional.

Todos los organismos internacionales están de acuerdo en que es la manera más barata y eficaz de disminuir los índices de violencia y aumentar los de altruismo, pero lo cierto es que no nos hemos puesto a hacerlo.

3 ¿Y qué opinión le merecen los videojuegos en general, no solo los juegos educativos?
A mí no me pueden parecer mal de ninguna manera, incluidos los violentos. El mundo digital, el mundo de las redes sociales, es imprescindible para estimular la innovación. Es más, de cara al futuro, hoy sabemos que no hay innovación si no hay un esfuerzo multidisciplinar, y esto solo se puede llevar a la práctica si hay unas redes sociales para hacerlo.

TELÉFONO ROJO
Yen te responde



Hobby Consolas cumple 20 años y voy a celebrarlo mostrando mi aspecto poco a poco. Aquí tenéis un primer plano de mi cara, con estas gafas tan chulas.

Sobre el modo cooperativo

@¡Hola! Me llamo Alberto. Me gustaría saber por qué puedo jugar cooperando con mi mujer a un videojuego como *Red Dead* o *AC La Hermandad* si estamos en casas distintas y no bajo un mismo techo.

■ ¿Por qué la paradójica situación de que los juegos presentan cooperación online y no cooperación offline de calidad y sin pantallas divididas?"

Es una pregunta que me hacéis muchos. Desde luego hay una tendencia a incluir el modo cooperativo online en vez de local. Es posible que en la línea de abaratar costes, a la hora de decidirse por uno de los dos, los desarrolladores piensen que tiene más demanda el juego online que el cooperativo normal.

Alberto Cruz

LA PREGUNTA DEL MES

¿Cuál es el futuro de la plataforma OnLive?

■ Hola, Yen. Me interesa el servicio de juegos bajo demanda OnLive. ¿Está funcionando en EEUU tan bien como prometían? ¿Hay esperanzas de que llegue a España?

Este servicio de juegos por "streaming" lleva en funcionamiento en EEUU desde junio del año pasado. Las primeras opiniones han sido favorables en cuanto a la fluidez del movimiento (si bien se han detectado latencias cercanas a los 150 milisegundos), aunque las resoluciones de imagen varían de un juego a otro y no siempre son óptimas. El presidente de la compañía OnLive ha declarado que, si el rendimiento se estabiliza en Estados Unidos, lanzarán el producto en Europa a lo largo de este año. Aún habrá que esperar unos meses para ver si el rendimiento es el deseado...

Carlos Fernández



DEAD ISLAND en un shooter de terror ambientado en una isla llena de zombies a la que llegan ods personajes tras un accidente. El juego iba a salir hace tiempo par Xbox 360 y PC, pero hace tiempo que no se sabe nada de él.

Un amante de los zombis

@Hola, Yen. ¿Cómo vas? No sé cuantísimas veces te habré escrito ya y nada, pero aún no me rindo, je, je. Te pregunto por una de mis pasiones (aparte de los videojuegos y vuestra revista), que son los zombies. Aquí van mis preguntas:

■ He visto en internet un juego de zombies llamado *Dead Island* que según dicen saldría para Xbox 360 y PS3 ¿Se sabe algo de él? Es que hay quien dice que se ha cancelado, hay quien dice que no... y la verdad es que el juego tiene muy buena pinta.

Nadie sabe si se ha cancelado, porque hace más de una año que Techland, el equipo de desarrollo (creadores de *Call of Juarez*) no han vuelto a decir nada de él. Lo último que dijeron, como te digo a mediados de 2009, es que el juego estaba en desarrollo y que sería la distribuidora (que tampoco dijeron cuál es) la que se encargaría de dar las noticias sobre él. Y así hasta hoy....

■ Soy coleccionista, tengo la primera Xbox y he visto que fueron a sacar el juego *City of the Dead* ¿Sabes qué pasó con él?

Sí, ese proyecto sí que murió. Por lo que se ve la editora, Hip Interactive, descartó la idea de publicar el juego creado por Kuju Entertainment. Y de eso hace ya más de 5 años.

■ Yen, ¿me puedes decir qué juegos de zombies salieron para la antigua Xbox? Es que estoy intentando conseguirlos todos.

No va a ser fácil, apúntate estos (también incluyo con fantasmas,



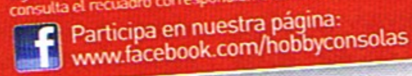
CITY OF DEAD era un juego de zombies desarrollado por Kuju Entertainment para Xbox. Ante la discutible calidad del juego, la editora Hip Interactive decidió cancelar su lanzamiento. De eso hace ya más de cinco años

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:

- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



vampiros o similares): *Project Zero I y II*, *Doom 3* (y secuela), *Genma Onimusha*, *Silent Hill 2 y 4*, *The Thing*, *Buffy The Vampire Slayer*, *Gun Valkyrie*, *Obscure*, *Return to Castle Wolfenstein*, *House of the Dead 3*, *Castlevania: Curse of Darkness*, *Stubbs The Zombie in Rebel Without a Pulse*... ¿tienes bastantes?

■ ¿Sabe si sacarán *Left 4 Dead 3*? Es que me encanta esta saga, y eso que no la juego online, ni nada.

No hay nada oficial, pero yo te diría que sí. Lo que no sé es cuándo.

■ Y última: aparte de *Dead Island* (si es que sale al final) ¿Sabes si se aproxima algún nuevo juego de zombies?

Sí, ya tienes a la venta *Dead Space 2* (con criaturas parecidas a zombis), y después *Silent Hill 8* o *Rise of Nigtmares*.

Christian Sanchez "El Reclu". Madrid

En busca de HD y 3D

@Hola, pequeño Yen. Os escribo por primera vez. Os sigo desde hace unos 16 años aproximadamente (quién os iba a decir que ibais a durar tanto, ¿eh? y lo que os queda) tengo 30 años, una Play 2 y 3, Wii, PSP y NDS, ahí van mis preguntillas:

■ Tengo un plasma Hitachi Alis 1080 42 resolución 1024x1080, ¿Sabes como pongo el *Gran Turismo* para que se vea mejor en 720p o 1080i?

Tienes que ajustar la configuración de la consola, para que la salida de vídeo te permita jugar a 720p con el juego.

■ ¿Sabes la fecha de salida en PS3 de *Dragon Age 2*?

El 11 de marzo lo tendrás en las tiendas.

■ ¿Sabes algo nuevo de *Final Fantasy vs XIII*?

No mucho, la verdad. Square no parece tener muchas ganas de hablar del juego, y ya han dejado caer que puede que ni salga en 2011. También hay rumores de que finalmente podría ser multiplataforma, y no exclusivo de PS 3 como se había dicho. Aunque el anuncio de *Final Fantasy XIII-2* da que pensar si realmente siguen trabajando en él...

■ ¿Sabes algo de *Kingdom Hearts 3*?

Pues casi está peor que el anterior. Ni siquiera está claro que esté en desarrollo y si sale puede que sea después de *Versus XIII*.

■ ¿Sabes de una tele 3D buena, bonita, barata?

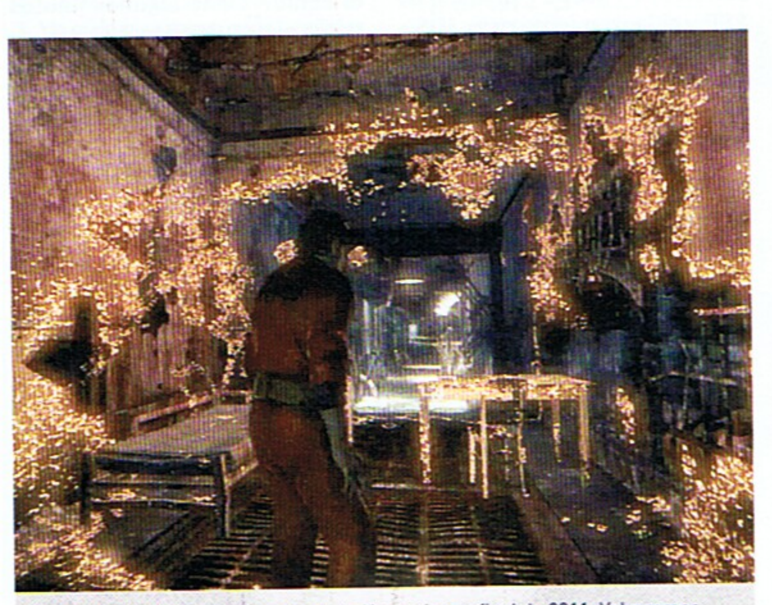
La oferta cada vez es mayor, pero los precios siguen estando altos. Yo te recomendaría que te esperaras un poco más, a ver si la tecnología sin gafas prospera, pero si te lo pide el cuerpo ya, echa un ojo a estas dos: Samsung UE46C8000, Samsung UE40C8000. Están por debajo de 2000 euros y ofrecen una buena calidad.

■ ¿Sabes que sois la mejor revista del mundo?

Sí, gracias a que tenemos los mejores lectores y lectoras del mundo.

Esther Hernández

« EL ANUNCIO DE FINAL FANTASY XIII-2 DA QUE PENSAR SI VERSUS XIII SIGUE EN LOS PLANES DE DESARROLLO DE SQUARE »



SILENT HILL 8 es la gran apuesta de Konami para final de 2011. Volveremos al terror psicológico, a los puzles enrevesados y un argumento muy trabajado. Saldrá para PS3 y 360. Podéis ver el trailer en www.hobbynews.es

Quiere comprar juegos buenos

@¡¡¡Hola, Yen!!! En primer lugar, felicidades por la revista, es la más larga y con más información de todas las revistas, merece la pena comprarla. Soy Pablo Carrillo, tengo 12 años, soy lector de vuestra revista

vuestra OPINIÓN



Los salones recreativos

Toni Rosal (Barcelona)

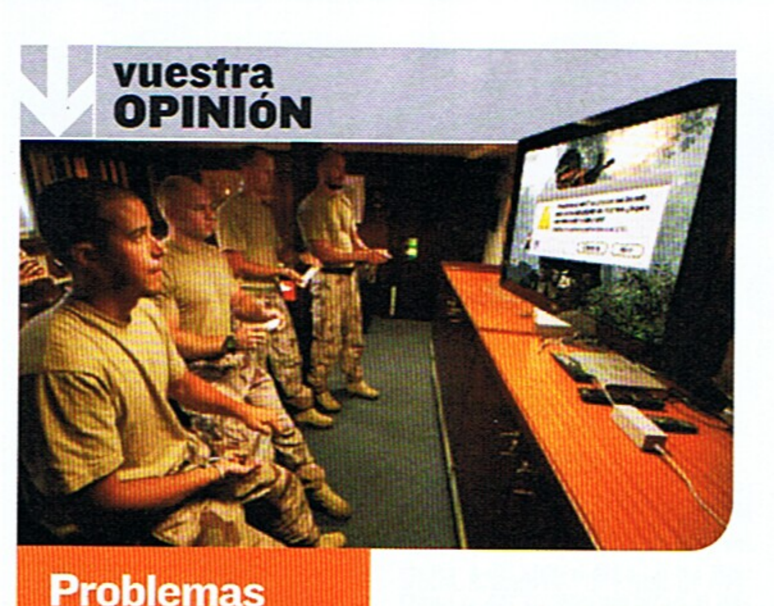
COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

El verano pasado estuve de vacaciones en el país que siempre había soñado ir: Japón. Soy un amante de todas las videoconsolas. Decidí pasarme por unos cuantos salones recreativos. Amén de las tiendas de videojuegos. En cualquier sala había gente dejándose sus "cuartos" en cualquier máquina. Había de todo. Una planta entera solo de juegos de futbol, otra solo de coches, de carreras de caballos... pero lo que más me sorprendió fue su ambiente. Me recordaba mucho al que yo vivía hace 10 o 15 años en los salones recreativos de España. ¿Que es lo que ha pasado aquí para que la gente perdiera esa ilusión por las recreativas? Con la actual generación de consolas, tenemos unos niveles quizás superiores a las recreativas, pero la magia de los salones recreativos se ha perdido. Espero que con el pirateo no acabemos cargándonos también la hermosa y sacrificada industria de los videojuegos. Desde aquí, pido una reflexión para recuperar aquella ilusión que un día fue tan grande como la del país del sol naciente. Sayonara

P.D: Adjunto una foto de unos "compis" Japoneses compartiendo la Hobby (por cierto, les encantó) y una Famitsu. Y otra de una quizá ¿hermana japonesa vuestra?

P.D2: Esa camisetaaaaa!!!

Yen: Por algo Japón es el paraíso de los videojuegos. Es muy difícil que recuperemos aquello...



Problemas con Black Ops

Alejandro Durán

Hola, Yen. Tú que eres un sabio y lo sabes todo, habrás oído algo del nuevo *Call of Duty* para PS3. Pues bien, yo soy uno de esos fans de la saga que esta muy indignado por dicho juego llamado *Black Ops* y pienso que tanto a mí como a los demás usuarios de la consola de Sony nos han estafado. Todos esperábamos con gran entusiasmo este nuevo *Call of Duty* por las imágenes y videos que nos echaban y pensábamos que iba a dar un paso más y que iba a dejar atrás al increíble *Modern Warfare 2*. Bien, pues no. Sí, la historia puede estar mas currada que la de *MW2*, pero el online... ese es el gran problema, hay tantas caídas de host, tantas expulsiones de una partida así de repente, tantos bloqueos de pantalla (por lo menos a mí) que me he llegado a desquiciar. Sí, ya sé que la gran compañía Activision y Treyarch lanzaron dos parches y ninguno mejoró nada. Lo único que va mas o menos bien es duelos por equipos. Yen, ¿tú lo ves normal? Si compramos un juego es porque nos pensamos que esta terminado del todo y que todo va a funcionar de maravilla y por eso nos gastamos 70 € en uno. Un saludo, Yen.

Yen: Es cierto que está habiendo problemas, en parte porque hay mucha más gente que juega que en *MW2*. Intenta conectarte a servidores cercanos, que tu NAT no sea estricta y que tu red no esté trabajando en otras cosas mientras juegas. La pobre banda ancha que tenemos en España tampoco ayuda en este sentido.

desde los 9 años, me parece fantástica. También me gusta mucho vuestra web, Hobbynews. He escrito varias veces pero no me lo habéis publicado. Espero que esta vez sea la buena.

■ **El caso es que tengo un presupuesto para comprarme varios juegos y quería preguntarte si sabes cuándo salen los siguientes juegos: *True Crime: Hong Kong, L.A. Noire, Virtua Tennis 4 y Assassin's Creed 3*. Quiero darte las gracias por haberme respondido (si es que se ha llegado a publicar) y decirte que sigáis así. ¡¡¡Sois grandes!!! Espero que hayas pasado una feliz navidad, adiós y lo dicho, muchas gracias.**

Pues te cuento: *L.A Noire* llegará a mediados de año, *True Crime* y *Virtua Tennis* en la segunda mitad, y *Assassin´s Creed*... pues aún no se ha anunciado, pero yo apostaría a que sea en Navidades. Gracias a ti.

Pablo Carrillo (Madrid)

Recomendados para Xbox 360

@Hola Maestro/Sensei/Iluminador... Ya me dejo de peloteo, Yen. Soy tu más ferviente admirador (desde hace tres números pero sigo siendo tu más ferviente seguidor). Tengo una Xbox 360 desde verano, y me ha encantado, qué quieres que te diga. Y aquí van mis preguntas:

■ **¿Qué juegos me recomiendas? Ya tengo *Fable 3*, y no me digas que son "MIS" preferencias porque tú siempre aciertas.**

A ver, son TUS preferencias... que no, que es broma. Luego os quejáis que no me mojo y ni siquiera me dices cuáles tienes aparte de *Fable 3*... en fin. No debes perderte imprescindibles como *Call of Duty Black Ops, Assassin´s Creed La Hermandad, Red Dead Redemption* o *Halo Reach*. Y ahora acaba de salir *Dead Space 2*. ¿Suficientes?

■ **¿Aparecerá la saga *Kingdom Hearts* en la consola de Microsoft? ¿Se sabe algún lanzamiento nuevo de esta saga?**

Parece que Microsoft no ha mostrado mucho interés por esta saga, aunque quizás nos sorprendan cuando se anuncie la ansiada tercera parte. Y en cuanto a los nuevos lanzamientos, ya tienes *RE Coded* para DS y durante este año *Birth By Sleep Final Mix* para PSP y el lanzamiento para 3DS.

« MICROSOFT NO HA TENIDO HASTA AHORA MUCHO INTERÉS EN KINGDOM HEARTS PERO QUIZÁ CAMBIE CON LA PRÓXIMA ENTREGA »

■ **En Hobbynews he visto algo de recompensas en forma de Microsoft Points por determinadas acciones ¿Sabéis si llegaran a España estas recompensas?**

No han dicho nada al respecto. De momento esta posibilidad está solo en USA, aquí solo tenemos otro tipo de recompensas, pero si funciona bien puede que la traigan también a Europa.

David Horta

Le gusta el manga

@Hola, Yen. Me llamo Genís. Antes que nada, felicidades por la revista. Esta es la primera vez que os escribo. Nunca lo había necesitado, pero ahora tengo unas cuantas dudas en mi cabeza que solo no puedo resolver y espero que me puedas ayudar. Gracias. Allá van:

■ **Mi mayor duda. Me encantan los juegos basados en manga/anime. Sabiendo esto, ¿Qué elegirías? ¿PS3 o Xbox360?**

En 360 hay más variedad en todo lo referente a manga, sin duda.

■ **¿Se sabe algo sobre la fecha de llegada a Europa de *Dragon Ball Online*?**

Este juego se ha quedado en el limbo. Ni siquiera se sabe si saldrá finalmente en PC, que era su plataforma original. Se rumoreó que saldría en 360, pero ahora cualquiera sabe...

■ **¿Sabes si se esta preparando una tercera parte del juego *Dragon Ball Raging Blast* o algo por el estilo? Tiene algunos puntos flojos que se podrían mejorar.**

De momento no hay nada. Sí que había elementos mejorables,



KINGDOM HEARTS BIRTH BY SLEEP FINAL MIX será una ampliación del juego de PSP que incluirá nuevas habilidades, algunas misiones extra y dos jefes finales inéditos. Ya está disponible en Japón pero no hay fecha para Europa.

supongo que en la nueva entrega lo tendrán en cuenta.

■ **¿Habrá tercera parte de *Call of Duty Modern Warfare*?**

Se dice que podría ser una precuela protagonizada por Ghost, el personaje secundario de *Modern Warfare 2*, realizada por los miembros que aún quedan en Infinity Ward.

Genís Sastre Borrás

Sobre las nuevas portátiles

@Hola Yen, primero dale recuerdos a Daniel Quesada. Bueno soy un gran fan de vuestra revista y tengo ciertas preguntas que solo tú o "vosotros" me podéis responder. Bueno allí van:



ODDWORLD STRANGER´S WRATH, el juego que salió en 2005 para Xbox y PS2, llegará a la PS Store en Abril, en una versión muy mejorada técnicamente, en HD e incluso se habla de la posibilidad de que sea compatible con Move.

« DE MOMENTO GRAN TURISMO 5 SOLO HA RECIBIDO ACTUALIZACIONES, PERO SEGURO QUE LLEGARÁN CONTENIDOS DESCARGABLES »

■ **En la revista del mes pasado disteis los juegos mas esperados del 2011. ¿Me podrías recomendar 3 juegos de disparos para el 2011? Es que no sé con cuáles quedarme. Por cierto solo quiero saber juegos de PS3.**

Apunta: *Killzone 3*, *Resistance 3*, *Brink*, *Bioshock Infinite*… Ah, de tu parte.

■ **Ya que tú o "vosotros" habéis podido jugar a la 3DS me gustaría que me digas si vale la pena o me espero a que Sony exponga su PSP2.**

A mí me sorprendió gratamente. La calidad de los gráficos es espectacular y el efecto 3D está muy bien logrado. Solo hay que comprobar si jugando durante mucho rato cansa, pero siempre está la posibilidad de quitar ese efecto y jugar el estilo convencional.

■ **¿Sabes si habrá contenidos descargables para el juego *Gran Turismo 5*?**

Por supuesto. De momento ya están haciendo varias actualizaciones bastante importantes, pero seguro que más adelante llegan contenidos más "contundentes".

■ **Y allí va la ultima pregunta: Mazda hizo una promoción de que si íbamos a un concesionario Mazda darían códigos para un coche de *GT5*, mi pregunta es si habrá otras promociones similares a esta.**

Pues, chico, no lo sé, habrá que preguntárselo a Mazda u a otras marcas, pero me da que era una promoción para el lanzamiento.

Gabriel Gutierrez Ramón

Pasión por los clásicos

@Hola, es la segunda vez que os escribo. La primera vez no me la publicasteis, y me haría mucha ilusión que la publicarais esta vez (y si me podéis hacer un favorcillo: que pongáis al final de todas mis preguntas estas letras: J.M.M.R.)

TOMB RAIDER CHRONICLES será otro de los grandes juegos de PSOne que llegarán a PS3 a través de PS Store. Es de esperar que sigan llegando grandes títulos de las anteriores consolas de Sony a la tienda digital en el futuro.

■ **¿Saldrá algún *Medievil* nuevo?**

Bueno, te las pongo al final de las preguntas, que ando muy mal de espacio.

No hay noticias de ningún *Medievil* desde hace mucho tiempo. Yo ya no lo esperaría.

■ **¿Y saldrá también algún *Oddworld* nuevo? (los mudokons verdes que se tiran pedos)**

Pues va a salir descargable para PS3 el juego que salió en Xbox, *Oddworld Stranger´s Wrath*. También va salir para PC, *The Oddbox* que recopilará los juegos *Abe's Oddysee*, *Abe's Exoddus*, *Munch's Oddysee* y *Stranger's Wrath*.

■ **Hace poco me compré la PS Card, y me descargué *FFVII* y los dos juegos de *Oddworld* (3 auténticos juegazos de PSOne). Mi pregunta es esta: ¿Saldrá** »

vuestra OPINIÓN

Cariño, no tengo tiempo

Daniel Valerón (Las Palmas)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Cuanto mayor duración tiene un juego, más lo puntuáis. Craso error. Lo bueno dura lo que tiene que durar. Si una película durase 5 ó 6 horas cansaría, al igual que un tema musical, si llegase a las 8 ó 10 minutos. A un juego le ocurre lo mismo, sobre todo por dos aspectos: el primero es el tiempo. Una persona no abarca tanto tiempo en su vida para poder terminarse un juego de 100 horas, ya que tiene más actividades, como trabajar o estudiar, la familia, hacer deporte, otros hobbies… El segundo aspecto es la cantidad de juegos que salen al mercado. Si salen en 1 mes 4 juegos que me interesan de 70 u 80 horas de duración cada uno, no habré terminado con el primero de ellos cuando ya han salido 4 más al mes siguiente. En mi estantería tengo decenas de juegos que no me ha dado tiempo ni a mirar. Esta opinión viene dada por un coleccionista y amante de los videojuegos y no de un jugador esporádico. Todo lo bueno tiene que tener un punto intermedio, si es más o menos cansa o no agrada. Si cariño, ya voy, le explicaba a Hobby el por qué no salimos juntos desde hace 4 meses. Un saludo a todo el equipo de Hobby Consolas, que os leo cada mes.

Yen: Lo ideal es que haya juegos a gusto de todos, largos, cortos y de duración media. Así que cada uno elija el que le convenga.





DIGITAL COMICS es el servicio que ofrece Sony para poder leer cómics en PSP. El problema es que solo está disponible en algunos países, todos de habla inglesa, y aunque se dijo que llegaría aquí, no se ha vuelto a saber nada.

algún otro bombazo mas de PSOne? ¿Cuándo?

Lo lógico sería que sí. Ya tienes disponible, por ejemplo, *Tomb Raider Chronicles*.

Tengo la aplicación para descargar cómics, pero... ¿Dónde esta el sitio para descargárselos?

Resulta que este tema se ha quedado un poco en el limbo. Se lanzó para algunos países pero otros se han quedado a verlas venir, como España. En la página oficial "http://es.playstationcomics.com" http://es.playstationcomics.com no terminan de aclarar cuándo estará listo.

Me gusta mucho la saga *Final Fantasy*, mas concreto la séptima parte. Tengo *FFVII* de PSOne y el *FFVII* Crisis Core de PSP, y he visto por Internet que otro juego: *FFVII Advent Children*. Quisiera saber los siguiente: ¿ Ha salido en España? Porque estoy harto de buscarlo y no lo encuentro. ¿En qué espacio temporal se sitúa este *Advent Children* entre el *FFVII* de PSOne y el de PSP?

Advent Children no es un juego, es una película que salió en UMD, DVD y Blu-Ray y contaba lo que sucedió después de *Final Fantasy VII*.

J.M.M.R.

El remake de Final Fantasy VII

@ ¡¡¡Hola, Yen!! Llevo años siguiendo vuestra revista. La espero con impaciencia cada mes, porque me ayudáis mucho a decantarme por unos u otros juegos. Sin embargo, ésta es la primera vez que te escribo. Tengo una Wii negra, una PS3, una PSP y una NDS. Espero que haya suerte y me puedas responder a unas preguntas.

Tengo entendido que *Uncharted 3* saldrá el 1 de noviembre. ¿Sacarán algún pack que incluya también los dos primeros? ¿Y a qué precio?

Sony no ha dicho nada al respecto, pero no lo descartaría.

¿Saldrá algún pack de PS Move, que ofrezca lo que tiene el Starter Pack más el Navigator? ¿Para qué sirve exactamente este segundo mando?

Sirve para dirigir a los personajes (gracias al stick) mientras usamos el Move para disparar o luchar. Es lo mismo que si tuviéramos un mando, pero para manejar con una sola mano. Como el nunchako de Wii. De momento no se ha hablado de ese pack, pero según cómo funcione Move quizá lo saquen.

Soy un gran fan de la trilogía de *Prince of Persia* que salió para PS2 y Xbox. ¿Crees que me valdría la pena comprar la trilogía en alta definición para PS3? Es que por lo que he leído y visto en algunos videos no está tan bien conseguido ni se nota tanto la mejora gráfica...

No es un efecto muy espectacular, ten en cuenta que se ha hecho a posteriori. Si te haces con ella, que no sea porque esperas un gran impacto en 3D.

¿Hay novedades con respecto a *Kingdom Hearts 3*? Historia, consolas en las que saldrá, fecha, etc.

Nada de nada aparte de rumores, promesas, ruegos... llegará seguro pero no me atrevo a aventurarme con ninguno de los datos que pides, salvo que doy por hecho que PS3 será un destino seguro.

¿Saldrá algún juego para Wii que incluya el mando Wii Motion Plus en negro que no sea el *Sports Resort*?

FlingSmash, que ya está a la venta, incluye el Wii Remote Plus (mando y Motion Plus integrados), en color negro.

Te lo han preguntado infinidad de veces, pero hace tiempo que no veo esta pregunta. ¿Se sabe algo del más que deseado remake de *Final Fantasy VII*?

Ya quedó claro que Square-Enix tiene demasiadas cosas pendientes y que ese proyecto sería demasiado ambicioso. Salvo que ocurra algún milagro a lo largo de los próximos años, lo veo más bien imposible.

Rubén Gómez



FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN fue la ambiciosa película que realizó Square en formato UMD y DVD, y posteriormente en Blu Ray en una edición especial. Narra los hechos ocurridos tras la historia de *Final Fantasy VII*.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@ Creo que la transición de año merece un análisis de vuestra revista, al estilo Hobby Consolas.
Gráficos: 98 - El atractivo diseño general muestra la información exactamente donde debe ir, empaquetado todo por una maquetación exquisita.
Sonido: 89 - El sonido al pasar las paginas es el adecuado, sin innovar en un área que tampoco lo requiere.
Duración: 90 - Consta de multitud de secciones muy variadas que seguramente acabarás de degustar antes del siguiente número, pero los frecuentes "DLCs" gratuitos de HobbyNews ayudan a soportar la espera.
Diversión: 97 - La información que nos brindan sus redactores es rigurosa, amena y completa, pero sin cargar. Cada sección adopta la "actitud" que mejor se adapta al contenido, ya sea informativo, de crítica, o incluso dándole un acertado tono de broma al estilo de Javier y Dani.
Global: 96 - Si te gustan los videojuegos y quieres estar al día mientras te entretienes, ésta es tu revista. Se nota que todo el equipo se toma en serio su trabajo a la vez que lo disfruta, y eso se puede apreciar en cada página. ¡Seguid así!



Yen: No sé si eres Manuel del Campo gastándome una broma pero... ¡gracias!

@ Hola a todo el equipo. Yen, quisiera confirmar a mi padre que los mensajes sí los publicais.

Yen: Tú padre puede estar tranquilo: para muestra, un botón en forma de "¡Qué me dices! No sé si eso lo dejará más contento, la verdad...

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 110

HOMEFRONT. ¡Poned las noticias! Corea está a punto de invadir EE.UU. y nosotros somos los únicos capaces de defender el país (en primera persona).

PÁGINA 104

MARVEL VS CAPCOM 3

Para daros nuestra primera impresión hemos tenido que enfrentarnos a los guerreros más fuertes del universo: Spider-Man, Albert Wesker, Ryu, Hulk, Chun Li... ¡menos mal que somos auténticos fanáticos de los juegos de lucha!



PÁGINA 117

MOTO GP 10/11. Antes de que arranque la temporada de motociclismo, nos damos una vuelta sobre estas motos, para allanar el camino de Lorenzo, Pedrosa y compañía.



PÁGINA 114

KIRBY EN EL REINO DE LOS HILOS. Hemos "bordado" este preestreno plataformero.

EN ESTE NÚMERO...

En primavera no solo brotan las flores; parece que este año también van a salir un montón de juegos de calidad. Aquí tenemos los más prometedores para "abonar" nuestra consola.



HEROES Y VILLANOS de juegos y tebeos se dan cita en el torneo de lucha más espectacular de las consolas.

LAS CLAVES

1 HABRÁ MÁS DE 40 PERSONAJES de los cómics y de los juegos de Capcom, que pelearán en equipos de tres.

2 EL MULTIJUGADOR en una consola o en modo online ofrecerá diversión infinita. Sus modos están por confirmar.

3 EL RITMO DE JUEGO SERÁ MUY ÁGIL y seguirá un sistema de control que podremos "simplificar" al máximo.

Febrero **Capcom** **Lucha**

MARVEL vs CAPCOM 3

Entre comics y videojuegos, hay demasiados héroes dispuestos a salvar el mundo... así que no es de extrañar que terminen peleándose entre sí.

DOS UNIVERSOS ESTÁN A PUNTO DE COLISIONAR; el Dr. Doom (con la ayuda del presidente de Umbrella, Albert Wesker) ha urdido un plan para conquistar los mundos de Capcom y de los comics Marvel. Lo que no sabe es que su estrategia también podría disparar una reacción en cadena y acabar con las dos dimensiones de un plumazo. Para evitar un destino tan trágico (y de paso, ganarse el título de superhéroes) los paladines de ambas compañías se van a enfrentar con ellos "a la vieja usanza". Es decir, que participarán en emocionantes combates uno contra uno (divididos en equipos de tres) en los que podrán poner en liza sus poderes más emblemáticos.

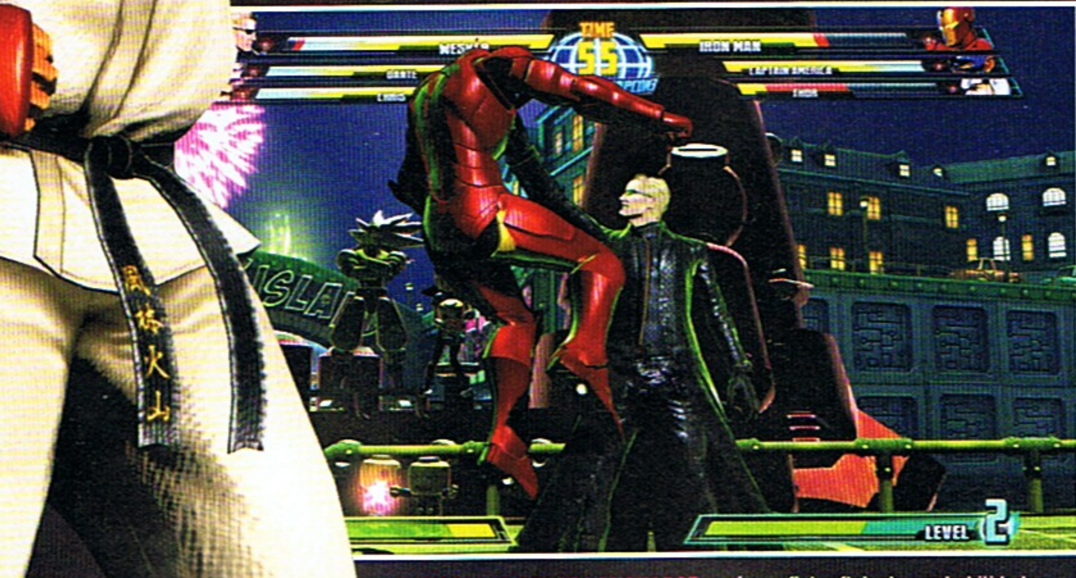
Podremos seleccionar a nuestros guerreros en un impresionante catálogo que contendrá hasta 40 "estrellas" de ambas compañías. Los viejos conocidos como Ryu, Spider-Man o Chun Li harán hueco a nuevas incorporaciones, entre las que se cuentan Sir Arthur, de *Ghost'n Goblins*; Amaterasu, de *Okami*; Thor, Deadpool o los héroes de *Devil May Cry*.

TODOS LOS LUCHADORES imprimirán su sello personal: Lobezno utilizará sus garras, el Capitán América golpeará con su escudo y Chris Redfield tirará con armas de fuego. Sin embargo, el sistema de control será muy sencillo, en la línea de *Tatsunoko vs Capcom*: tendremos un ▸▸

40 PERSONAJES DE LOS DOS UNIVERSOS SE ENFRENTARÁN EN ESTE TORNEO DE LUCHA

EL APARTADO VISUAL estará inspirado en los comics. Los modelos serán tridimensionales con texturas planas (aunque se moverán en un plano en 2D) y tendrán una capa satinada que les dotará de un aspecto muy particular.

LOS ESCENARIOS SERÁN MUY RECONOCIBLES. Ya hemos combatido en Asgard, en el helipuerto de S.H.I.E.L.D, en el primer nivel de *Super Ghosts´n Ghouls* o en plena calle, junto a las oficinas del Daily Bugle .



LOS GOLPES DE CADA LUCHADOR serán un fiel reflejo de sus habilidades "únicas". Wesker se moverá con la misma rapidez que en *Resident Evil 5*.

¡OJO AL DATO!



Sólo a través de Internet...

EL JUEGO ANTERIOR HA SIDO REMASTERIZADO

Esta versión de *Marvel vs Capcom 2* cuenta con modos online y gráficos en alta definición. Se encuentra disponible en PSN y Xbox Live desde el verano del año pasado.

LOS CRUCES ONLINE se realizarán según nuestro estilo de lucha, recogido en una licencia.



LOS ATAQUES ESPECIALES se ejecutarán con un sólo botón (después de llenar la barra de energía de la parte inferior), serán frenéticos... y no les faltará humor.



PODREMOS DAR EL RELEVO a nuestros compañeros o solicitar su ayuda en cualquier momento del combate. ¡Más luchadores equivaldrán a más diversión!

AUNQUE LOS MODELOS VAN A ESTAR HECHOS EN 3D, LUCHARÁN EN UN SOLO PLANO

botón asignado a cada tipo de ataque: suave, medio y fuerte, además de los golpes combinados y especiales. Y si aún así se nos resiste, también podemos configurarlo en el modo simple y "machacar botones" a nuestro gusto.

LA ESTÉTICA DE LOS TEBEOS se reflejará en un montón de detalles. Aunque los combates se van a desarrollar en 2D, todos los modelos serán tridimensionales, con texturas planas y una capa brillante que le dará un estilo inconfundible. La historia de cada equipo también aparecerá narrada en viñetas e incluso algunos golpes estarán acompañados de los típicos efectos de sonido.

También os podemos adelantar que el ritmo de los combates será más ágil que el que vimos, por ejemplo, en *Super Street Fighter IV*, y estará salpicado por momentos de locura, cuando entrarán 4 y hasta 6 luchadores en escena. Pero el verdadero frenesí llegará en los combates multijugador, tanto en la misma consola como en el innovador apartado online.

PRIMERA IMPRESIÓN

Después de la resurrección del género con *Street Fighter IV*, este se ha convertido en uno de nuestros juegos fetiche. Y por lo que hemos jugado, va a superar las expectativas.

SAGAS CRUZADAS... Y ENFRENTADAS

Desde que aparecieron los primeros *King of Fighters* en 1994 y *SNK vs Capcom* en 2000, se ha "abierto la veda" para organizar torneos de lucha con participantes de distintas sagas. Estos son los mejores ejemplos, aunque hay más:

MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE La "otra" gran saga de lucha se vio las caras con "los otros" superhéroes del cómic en PS3 y 360. Su estilo era más tridimensional y realista, aunque contaba con menos personajes.



TEKKEN X STREET FIGHTER es el próximo proyecto de Capcom en este campo. También saldrá una versión "espejo" desarrollada por Namco y con un "look" (y un sistema de lucha) parecido a los *Tekken*.



TATSUNOKO VS CAPCOM enfrenta, en Wii, a los personajes de la compañía japonesa con los héroes de mangas como "La Batalla de los Planetas". Por estética y control, es parecido a *Marvel vs Capcom 3*.





CADA GUERRERO TENDRÁ 4 TRAJES que podremos seleccionar al inicio. Más adelante podremos acceder a nuevos atuendos y personajes mediante descargas.



EL RITMO DE LAS PELEAS será frenético. Si no somos capaces de hacernos con el control tradicional (con un botón para cada ataque), podremos optar por una configuración "simple" (igual de efectiva).

LAS CLAVES

1 **LA HISTORIA** será aún más peliculera, y nos teletransportará a escenarios realistas como la Universidad de Oxford.



2 **EL CONTROL** se podrá ajustar según nuestras preferencias, al igual que la ubicación de los elementos del visor.



3 **EL ARSENAL** incluirá armas alienígenas y humanas, con algunas novedades como un rifle capaz de atravesar muros.

■ Febrero ■ Sega ■ Shoot´em up

CONDUIT 2

Puede que ciertos políticos no sean "de fiar", pero ya es demasiado que el gobierno esté implicado en una conspiración alienígena. ¿Votamos en blanco o nos liamos a tiros en este "shooter"?

■ **LA EXPLOSIVA EXPERIENCIA** que vivimos en *The Conduit* hace un año y medio solo fue el principio de una gran enemistad entre aliens y agentes del gobierno. Muy pronto vamos a destapar el resto de la conspiración en una secuela que conservará el desarrollo en primera persona, pero que añadirá muchas más dosis de acción, variedad de escenarios y opciones de personalización.

Una vez más, haremos uso de la E.V.A., un dispositivo capaz de escanear terminales y objetos, y que ahora también usaremos para absorber las almas de los Progenitores (los monstruosos jefazos del juego), cuya energía pasará a formar parte de una potente armadura totalmente customizable. Y para quienes busquen nuevos aires, podremos explorar localizaciones tan variadas como las ruinas de Centroamérica o las frías montañas de Siberia a bordo de la nave Atlántida, que estará tripulada por una guapa acompañante llamada Andrómeda.

→ **CON SU AYUDA ACCEDEREMOS A LOS DIFERENTES NIVELES,** obteniendo créditos canjeables por mejoras y nuevas armas, como una torreta con control remoto. Todos estos potenciadores serán trasladados al brutal multijugador, que además del modo online para 12, incluirá también un nuevo cooperativo para cuatro, a pantalla partida. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

No resultará innovador, pero su acción trepidante y las opciones de personalización pueden situarlo entre los mejores "shooters" de Wii.



LOS JEFES SERÁN GIGANTESCOS y tan duros como el Leviatán, una bestia de leyenda a la que habrá que abatir desde las torretas de una plataforma petrolífera.



EL VIBRANTE DESARROLLO introducirá situaciones más variadas, como esta batalla antiaérea de estilo arcade, en la que solo habrá que apuntar y disparar.

ESE CUERPAZO nos ayudará a derrotar al poderoso John Adams... y la chica de la derecha también.

¡OJO AL DATO!

Este online dará que hablar

EL MULTIJUGADOR QUE TODOS ESPERÁBAMOS

La conexión Wi-Fi de Nintendo no solo desplegará 12 mapas para 12 jugadores con sus armaduras customizadas. También incluirá chat de voz con micrófono y un sistema de medallas desbloqueables.

SU CUIDADA AMBIENTACIÓN NOS PERMITIRÁ EXPLORAR ZONAS DE TODO EL MUNDO

HABRÁ MÁS DE 20 ARMAS, y aunque solo llevaremos dos a la vez (más las granadas), casi todas tendrán una doble función. Además, será compatible con Wii MotionPlus.

MICHAEL FORD, ex agente especial del gobierno, lucirá de esta guisa con su nueva armadura.

VídeoReportaje en HOBBYNEWS.es

LAS CLAVES

1 **LOS CIVILES** serán la base de la resistencia estadounidense, así que no tendremos grandes medios a nuestro alcance.



2 **LA HISTORIA** será una ficción ambientada en 2027. El aclamado John Milius ha sido el encargado del guión.



3 **EL ONLINE** admitirá hasta 32 jugadores y enfrentará al ejército coreano y los vestigios del de Estados Unidos.

Marzo **THQ** **Shoot'em up**

HOMEFRONT

Cuando la guerra llama a la puerta de tu casa no hay por dónde escapar, así que echa mano de tu escopeta y prepárate a recibir a las "visitas" como se merecen: ¡a base de metralla!

EN UN FUTURO CERCANO, ESTADOS UNIDOS PERDERÁ SU HEGEMONÍA MUNDIAL al ser invadido por Corea del Norte. Al menos eso cuenta el guión de *Homefront*, elaborado por John Milius (director de "Amanecer rojo" y guionista de "Apocalypse Now" o "Tiburón"). Así, tras la unificación de Corea a manos del dictador Kim Jong-un (hijo del actual líder, Kim Jong-il) y tras un período de crisis económica, derrotas militares y agotamiento de los recursos energéticos, en 2025 llegará la invasión de EE.UU. Dos años después, en plena ocupación, será cuando entremos nosotros en acción.

En contraste con otros "shooters" bélicos, los chicos de Kaos Studios han querido que en este juego vivamos la guerra desde el lado de la población civil. Controlaremos a Robert Jacobs, un ex-piloto de la Marina que, a lo largo de los siete capítulos de la campaña, irá acompañado por otros civiles. ¿Su objetivo? Intentar arrebatar un valioso combustible al ejército coreano y llevarlo desde Colorado a San Francisco. Eso sí, pese a ser civiles, podremos usar un buen puñado de fusiles, cuchillos y explosivos.

LOS ESCENARIOS SERÁN EN SU MAYORÍA LUGARES CORRIENTES, como barrios residenciales, grandes almacenes o campos de béisbol (la gran excepción será el Golden Gate, que visitaremos en la última misión del juego). En esos sitios viviremos toda la crudeza de la guerra, pues el juego mostrará el sufrimiento de la población civil. Así, veremos como la gente es maltratada por los soldados coreanos, como un matrimonio es fusilado ante los ojos de su hijo pequeño o como una excavadora arroja un montón de cadáveres a una fosa...

Las misiones serán muy variadas. Además de los tiroteos, habrá que destruir tanques ▸▸



NUESTRA MISIÓN SERÁ LLEVAR UNA VALIOSA CARGA A SAN FRANCISCO

LA CAMPAÑA CONSTARÁ DE SIETE CAPÍTULOS y estará protagonizada por un ex piloto de la Marina. Partiremos desde Montrose (Colorado) y habrá que llegar hasta la ciudad de San Francisco.

EL GUION SERÁ ESPECTACULAR, con momentos realmente crudos dentro de la resistencia. Veremos el sufrimiento de la población e incluso sufriremos la traición de otros civiles.

LOS ESCENARIOS serán lugares de a pie, como centros comerciales, barrios residenciales o túneles cavados por la resistencia.

¡OJO AL DATO!

De Milius y Benson...

HAY UNA NOVELA SOBRE EL VIDEOJUEGO

Además del videojuego, *Homefront* cuenta también con una versión impresa, titulada "The Voice of Freedom". Esta ha sido escrita por el propio John Milius, guionista del juego, y por Raymond Benson, que ya firmó dos libros sobre *Metal Gear* y varios sobre James Bond.

CUATRO CIVILES lucharán a nuestro lado, cada uno con su propia personalidad: Connor, Rianna, Booner y Hopper.



EL GOLIATH será una de las armas más destructivas de la campaña. Gracias a sus misiles podremos destruir fácilmente coches blindados e incluso helicópteros.



LOS SOLDADOS COREANOS camparán a sus anchas. Por lo general, habrá que darles "matarile", pero otras veces tocará infiltrarse en una zona sin que nos vean.

■ VIVIR LA GUERRA DESDE EL LADO CIVIL PROMETE DARLE UNA CARGA MUY EMOTIVA A LA HISTORIA ■

▸▸ con C4, arrasar torres de vigilancia o colocar balizas de seguimiento a un camión cisterna. En el capítulo 3 incluso le prenderemos fuego a un almacén y veremos cómo las llamas nos ayudan a acabar con los enemigos.

→ **EL MODO ONLINE, DE HASTA 32 JUGADORES,** será uno de los grandes alicientes del juego. En él se recrearán las escaramuzas entre las fuerzas coreanas y los últimos retazos del ejército estadounidense, en los primeros meses de ocupación. Gracias a los puntos de batalla que obtengamos con nuestra pericia podremos adquirir "regalitos" como tanques, helicópteros o "drones" con los que arrasar cuanto haya en pantalla. El único inconveniente que le encontramos es que no habrá campaña cooperativa.

En un género tan trillado como el de los shooters, parece que *Homefront* será capaz de aportar un enfoque diferente, y eso es de agradecer. La resistencia os está esperando, y el triunfo final depende solo de que decidáis uniros a su última línea de defensa. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

El enfoque desde el lado civil pone los pelos de punta, aunque gráficamente parece estar por detrás de los grandes del género.

NO INVADIRÁS LA TIERRA QUE ME VIO NACER

La lucha contra un ejército invasor es una de las premisas más recurrentes en los juegos bélicos. En los últimos años hemos visto a auténticos héroes capaces de resistir a violentas invasiones sin que les temblara el dedo sobre el gatillo:

GEARS OF WAR (XBOX 360, 2006) El fortachón Marcus Fenix y sus compañeros de escuadrón se veían obligados a luchar contra hordas de monstruosos Locust deseosos de acabar con todo signo de vida humana.



MODERN WARFARE 2 (360, PS3, 2009) Rusia invadía Estados Unidos, incluida la capital Washington, en este espectacular shooter. Como soldados, nos tocaba expulsar a los invasores de la tierra de las oportunidades.



HALO REACH (XBOX 360, 2010) El Equipo Noble debía hacer frente en este juego a la invasión del planeta Reach por parte de las fuerzas alienígenas del Covenant, en la que es la última entrega de la saga cumbre de Bungie.



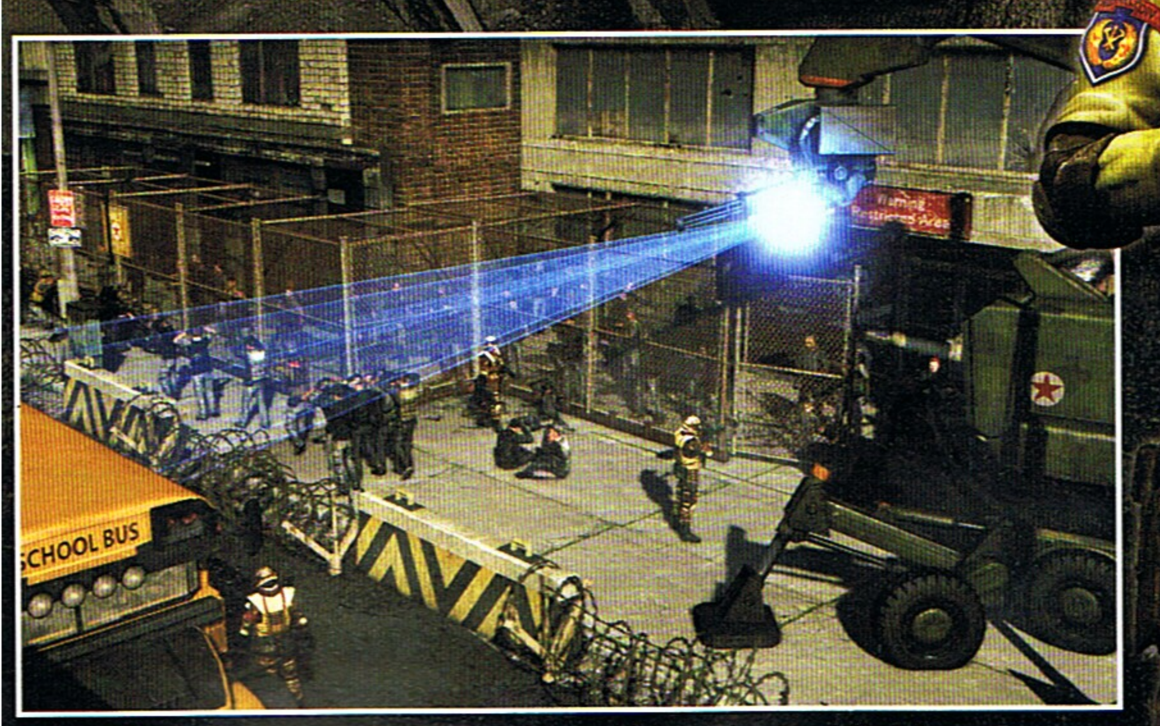


EN EL MODO ONLINE sí controlaremos a soldados armados hasta los dientes, así que podremos echar mano de armas tan variadas como destructivas.



LOS TANQUES se podrán controlar en el online, al igual que los helicópteros. Para ello habrá que hacer comprarlos con los puntos de batalla que obtengamos en cada refriega.

제3 사단



LA POBLACIÓN CIVIL estará a nuestro alrededor en todo momento. Mientras luchamos por la libertad, veremos cómo los civiles son maltratados por el ejército coreano sin que podamos hacer nada por ellos en muchos casos.

KIRBY VOLVERÁ con un nuevo "look", plataformas en dos dimensiones y un control clásico.

LAS CLAVES



1 **DESARROLLO EN DOS DIMENSIONES.** Plataformas clásicas y directas, ¡al más puro estilo de la saga Kirby!



2 **DE HILO.** Colocarnos tras del escenario, deformarnos o deshilachar los niveles será algo de lo más común.



3 **EL COOPERATIVO.** Jugar a dobles en cualquier nivel será mucho más ameno que hacerlo en solitario.

Febrero **Nintendo** **Plataformas**

KIRBY EN EL REINO DE LOS HILOS

Kirby será un tragón, pero tiene un buen método para perder peso: en su nueva aventura él y todo lo que le rodea van a estar hechos de hilo. ¡Este videojuego será tela marinera!

EL HÉROE ROSADO DE NINTENDO va a ser trasladado muy pronto a una nueva dimensión en la que todo está hecho de hilo, tela y cremalleras. Dentro de este reino, llamado Textilia, nos encontraremos siete áreas temáticas (de nieve, de comida...), que estarán a su vez divididas en varias fases. Como ya habréis adivinado, nuestro objetivo será atravesarlas todas hasta llegar a cada meta.

El desarrollo será el propio de un juego de plataformas en dos dimensiones tradicional, pero como todo estará fabricado con tela (¡incluido el propio Kirby!), nuestros movimientos estarán adaptados a esa circunstancia tan especial. De esta forma, podremos estirarnos cuando tengamos que pasar por huecos estrechos o, por ejemplo, abriremos una cremallera para despegar algunas partes del escenario. Además, en ciertas zonas Kirby también podrá transformarse, lo que le permitirá comportarse como si fuera una nave espacial, un vehículo todo terreno y muchas otras cosas más.

→**UN SEGUNDO JUGADOR PODRÁ PARTICIPAR EN UNA PARTIDA COOPERATIVA,** manejando en este caso al príncipe Hilván, otro héroe azul y glotón que podrá utilizar las mismas habilidades que Kirby. Así que ya sabéis, si os gustan las plataformas clásicas y los muñecos simpáticos, apuntaos en vuestro calendario esta cita. Kirby va a hacer su debut en Wii, y seguro que no deja a nadie indiferente. HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

Nos encanta que un desarrollo en principio tan clásico pueda ser tan innovador a estas alturas. Esperemos que no se haga muy corto...



LAS TRANSFORMACIONES del héroe serán muy variadas (habrá una por fase) y sencillas de controlar: nos convertiremos en OVNI, tanque, delfín... ¡de todo!



LA HISTORIA se contará a modo de cuento (con voces en español) entre fase y fase. Hombre, no es que sea una trama muy dramática, pero tendrá su gracia.



HABRÁ JEFES al final de cada mundo. Aunque no serán muy difíciles de vencer, sí serán grandotes.





Cambio de héroe

HILVÁN IBA A SER EL PROTAGONISTA

El compañero de Kirby tenía todo el peso de la historia en las primeras semanas de gestación del juego, pero Nintendo propuso basarse en Kirby y su mundo... y el cambio le sentó al producto como anillo al dedo.

EL ESTILO DE JUEGO DE KIRBY TENDRÁ UN LAVADO DE IMAGEN



LOS PUZLES tendrán una pequeña presencia en el juego. ¿Una bomba para romper bloques? ¡Vaya, eso nos suena!

TRES HÉROES unirán sus fuerzas para salvar un reino medieval fantástico.







LAS CLAVES



1 **LOS COMBATES,** en tiempo real, nos permitirán combinar las habilidades de nuestros tres héroes y realizar ataques conjuntos.



2 **LOS DIÁLOGOS,** la visita a las ciudades y la selección de objetivos se resolverán mediante menús y pantallas estáticas.

Febrero **Tecmo-Koei** **Rol**

TRINITY
SOULS OF ZILL O'LL

TRES AVENTUREROS se van a repartir la responsabilidad de salvar el reino en este juego de rol, ambientado en un mundo de espada y brujería. El medio elfo Areus, el poderoso Dagda y la vampira Serene protagonizarán innumerables combates en tiempo real, mientras les acompañamos en cientos de "quests" al estilo de *Monster Hunter*.

Podremos detenernos en las ciudades para comprar equipo, participar en la arena de combate (muy útil para ganar experiencia por la vía rápida) o solicitar encargos, que casi siempre consistirán en derrotar a una criatura, encontrar un objeto o visitar un determinado lugar. Entonces llegará el momento de adentrarnos en las mazmorras (bastará con señalarlas en un mapa) arrasando ejércitos de goblins a nuestro paso. Lo más interesante será que podremos cambiar de personaje en cualquier momento (cada uno poseerá habilidades exclusivas) y realizar ataques combinados cuando llenemos la barra correspondiente.

→ EL USO DE LA MAGIA resultará bastante simple, mientras que los ataques cuerpo a cuerpo, con dos configuraciones por personaje y la opción de realizar golpes críticos en el momento justo, serán frenéticos. ¿Queréis comprobarlo? Tened paciencia, porque solo falta un mes para que llegue a nuestra consola. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Los combates son entretenidos, aunque echamos en falta puzles y más profundidad. Además, la versión que hemos probado no estaba traducida.

EL MODO HISTORIA nos permitirá disputar el mundial de MotoGP.





1 LICENCIAS. Estarán disponibles todos los pilotos de las dos temporadas (los de 2011, con Rossi en Ducati, con una actualización).



2 LOS CIRCUITOS serán 18 en total, de los cuales cuatro estarán ubicados en España: Jerez, Montmeló, Motorland Aragón y Cheste.



MOTO GP 10/11

LA TEMPORADA 2010 ENCUMBRÓ AL MOTOCICLISMO ESPAÑOL con los triunfos de Márquez (125cc), Toni Elías (Moto2) y Jorge Lorenzo (MotoGP). Para celebrarlo, el mes que viene llegará *MotoGP 10/11*, que incluirá a todos los pilotos y motos de la temporada pasada... y también a los de 2011, gracias a una actualización gratuita que llegará poco después del comienzo del Mundial (el 20 de marzo, en Qatar). Así, podremos medirnos en pista con el "ducatista" Rossi y, por supuesto, con nuestros Pedrosa, Terol y compañía.

Tomando la base del año pasado, el control combinará arcade y simulación. La curva de aprendizaje obligará a empezar con las dóciles monturas de 125cc, para luego pasar a las de Moto2 y, finalmente, a las bestias de MotoGP. Replegarse sobre el carenado para ganar velocidad punta y combinar los frenos delantero y trasero serán tareas fundamentales. Y si desconectamos las ayudas a la conducción, será realmente difícil dominar la moto.

→LA IA SERÁ MÁS COMBATIVA QUE EN LA ANTERIOR ENTREGA. Hasta 27 pilotos podrán coincidir en pista (en el modo online serán 20). Además de las carreras al uso, volverán el modo Desafío, en el que habrá que luchar contra el cronómetro, y el modo Historia, donde tocará crearse un piloto y aumentar su reputación, mientras gestionamos patrocinios, investigaciones para la moto, contrataciones...

→PRIMERA IMPRESIÓN

La licencia de las temporadas 2010 y 2011 es un gran punto, aunque no parece que vaya a incluir demasiadas novedades respecto al año pasado.

KINECT y el Dr. Kawashima, ¿la pareja perfecta para quitarnos años?







11 de Febrero | Namco-Bandai | Varios

DR. KAWASHIMA REVITALIZA CUERPO Y MENTE

EL DOCTOR KAWASHIMA ES TODA UNA EMINENCIA entre los aficionados a los videojuegos, gracias al apabullante éxito de la serie *Brain Training*. Por eso su salto desde las consolas Nintendo a Kinect está causando tanta expectación.

Esta vez nos traerá un programa de ejercicio físico, además de mental. Muchas actividades requerirán mover los brazos para imitar la posición de las agujas de un reloj, levantar banderas de colores o controlar las plataformas de un puente, pero también podremos tonificar las piernas para marcar goles "matemáticos" o patear ratones "coloraos".

SUS MÁS DE 20 PRUEBAS combinarán ejercicios de lógica, memoria, reflejos y cálculo. Entre estos minijuegos, Namco-Bandai ha incluido un cameo del mismísimo Pac-Man, al que podremos controlar con la mano para hacerlo huir de los fantasmas. En cualquier caso, el objetivo será sincronizar cuerpo y mente para que el juego nos diagnostique una edad mental acorde con nuestra edad real, un reto que se convertirá en motivo de pique familiar cuando dobléis los años del abuelo, y la cámara de Kinect registre vuestra cara de impotencia. Y eso será lo que realmente ofrecerá esta nueva propuesta: diversión rápida para toda la familia. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Las actividades son variadas y mezclan los ejercicios de agilidad mental con el movimiento físico. Sin embargo, no parece que vaya a aprovechar todo el potencial de Kinect.

LAS CLAVES



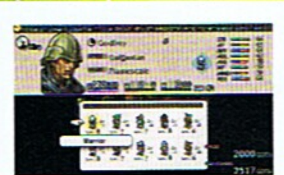
1 **LOS MINIJUEGOS** se dividirán en categorías y estarán orientados a estimular ciertas zonas del cerebro y el cuerpo, de manera simultánea.



2 **EL MULTIJUGADOR** para cuatro personas reproducirá gráficos comparativos de nuestra evolución, según la edad que obtengamos cada día.

LA ESTÉTICA combinará la magia retro de la saga con mapas más detallados, y los personajes volverán a lucir un aspecto de estilo manga.

LAS CLAVES



1 **LA TIENDA** permitirá personalizar las armas y equipamiento de los combatientes, que subirán de nivel según la clase a la que pertenezcan.



2 **LA HISTORIA** incluirá gráficos actualizados, escenas inéditas y textos renovados, que narrarán las peripecias de más de 50 personajes.

25 de febrero | Square-Enix | Rol

TACTICS OGRE LET US CLING TOGETHER

FUE UNO DE LOS GRANDES TÍTULOS DE SUPER NINTENDO, y han tenido que pasar 15 años para verlo salir de Japón, convertido en un juego de PSP. Square-Enix recuperará así esta historia de fantasía medieval, centrada en los combates por turnos, que tendrán lugar en sus clásicos mapas isométricos. Una vez más, nos moveremos y atacaremos mediante un sistema de cuadrículas, que tendrá en cuenta los desniveles del escenario.

Entre las novedades de *Let Us Cling Together* nos esperan ciertos cambios argumentales, nuevos personajes, un apartado técnico mejorado (con banda sonora remasterizada) y una "rueda de la suerte", que memorizará los últimos cincuenta movimientos de cada batalla para subsanar nuestras meteduras de pata. Por otro lado, las cartas también jugarán un papel fundamental en nuestra lucha por reconquistar las Islas Valeria.

NADA MÁS EMPEZAR, UN SENCILLO "TEST DEL TAROT" determinará la personalidad de nuestro ejército y con qué tipo de personajes nos toparemos por el camino. Además, podremos coleccionar nuevas cartas para potenciar nuestro estado y echar mano de cientos de habilidades personalizables.

PRIMERA IMPRESIÓN

Esta aventura clásica encantará a los fans de los juegos estratégicos de tablero, aunque todo parece indicar que nos llegará en inglés.

EL CACHORRO Chibiterasu se enfrentará a Orochi y sus sombras.







■ 18 de marzo ■ Capcom ■ Aventura de acción

OKAMIDEN

LAS CLAVES



1 EL PINCEL CELESTIAL, que se controlará con el stylus, nos permitirá modificar el escenario, reparar objetos, cortar obstáculos y pelear.



2 LA ESTÉTICA Y LA MÚSICA (con instrumentos clásicos) nos trasladarán al Japón más primitivo, lleno de monstruos y leyendas.

■ **UNA ANTIGUA LEYENDA JAPONESA** nos cuenta el enfrentamiento entre Orochi, el malvado dragón de ocho cabezas, y Amaterasu, la diosa del sol convertida en lobo blanco. Pero la historia aún no ha terminado; muy pronto podremos "revivir" el mito en formato reducido, porque será en la pequeña pantalla de nuestra DS y estará protagonizado por el cachorro Chibiterasu.

→ **RECORREREMOS AMPLIOS ESCENARIOS PARA AYUDAR A SUS HABITANTES** y combatir contra los espíritus malvados. Casi igual que en *The Legend of Zelda*, salvo que nuestro principal arma no será la espada, sino un pincel "celestial" y nuestro talento.

En cualquier momento del juego podremos convertir la pantalla en un lienzo y dar pinceladas con nuestro stylus. Estos trazos servirán para devolver las hojas a los árboles secos, para restaurar objetos o colocar el sol de nuevo en el firmamento. La principal novedad es que también podremos usar el pincel para dar órdenes a nuestros acompañantes, y así resolver los puzles más complejos.

Este desarrollo tan original estará coronado por un gran argumento, salpicado con muchos detalles de humor, unos diseños espectaculares (inspirados en las antiguas pinturas orientales) y una banda sonora con instrumentos clásicos que nos ayudará a sumergirnos en esta época de leyendas. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

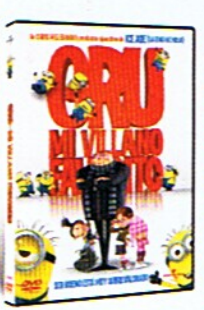
El uso del pincel celestial con la pantalla táctil es perfecto, y la estática tradicional está muy conseguida. Esperemos que los textos de la versión final se traduzcan al castellano.

MUCHO MÁS



ESTRENOS

DVD

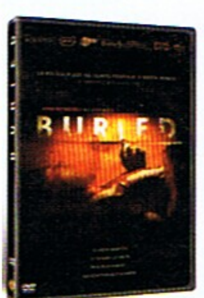


Gru, mi villano favorito

- Género Aventuras
- Protagonistas Gru, Vector, Agnes...
- Directores Pierre Coffin y Chris Renaud
- Precio 19,99 €
- También en Blu Ray 26,95 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆

ARGUMENTO: El contrahecho Gru tiene el firme propósito de conquistar el mundo junto a su ejército de sicarios amarillos. Tiene toda clase de armas destructivas, pero ninguna va a servirle para enfrentarse a su peor amenaza: tres niñas huérfanas que quieren convertirlo en su padre. ¡Su reputación como villano puede quedar en entredicho!
EXTRAS DVD: 3 cortos exclusivos de los sicarios, Construir el cohete de Gru, Reportajes... ✶



Buried

- Género Suspense
- Protagonista Ryan Reynolds
- Director Rodrigo Cortés
- Precio 18,95 €
- También en Blu Ray 19,95 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★☆



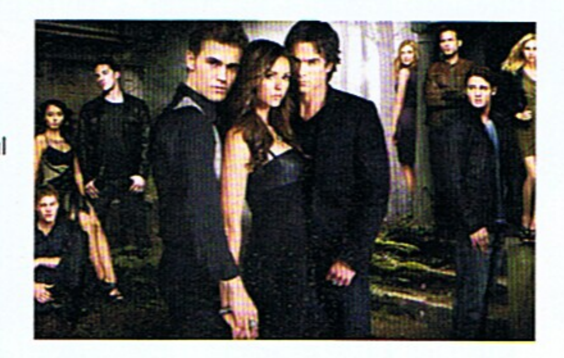
ARGUMENTO: Un contratista americano que había viajado a Irak se despierta encerrado en un ataúd, varios metros bajo tierra. El oxígeno se le acaba y solo cuenta con la ayuda de un mechero y un teléfono móvil (cuya batería está a punto de agotarse) para encontrar una forma de escapar de ese infierno. ¿Quién le ha hecho esto? ¿Cuánto tiempo tiene para dar con una solución?
EXTRAS DVD: Tráiler, Making of, Minidocumentales, Entrevistas... ✶



Crónicas vampíricas

- Género Drama
- Protagonistas Nina Dobrev, Paul Wesley, Ian Somerhalder
- Director Varios
- Precio 39,99 €
- También en Blu Ray 54,99 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Llega la primera temporada de esta serie de éxito. Su protagonista es Elena Gilbert, una estudiante que se ve envuelta en un triángulo amoroso con dos hermanos (uno bueno y otro malo) que resultan ser vampiros. Ellos se declararán una guerra por el alma de la protagonista, que es idéntica a la chica que los vampirizó.
EXTRAS DVD: Dentro de Mystic Falls, Cuando los vampiros no apestan, Las normas de los vampiros... ✶

MÚSICA

Gran Turismo 5 B.S.O.

El pianista chino Lang Lang, un joven prodigio del piano, se encarga de dar vida a la banda sonora que ambienta el juego «Gran Turismo 5». Las once canciones del álbum mezclan la elegancia de la música clásica con la fuerza que inspira este título de velocidad.

- Compañía Sony
- Precio 9,99 € (iTunes)



LIBROS

Los Radley

La familia que da nombre a este libro de Matt Haig está formada por unos vampiros muy especiales: se niegan a beber sangre. Intentan vi[…] como unos humanos más, pero al final sus ver[…]daderos instintos luchan por salir a la luz...

- Editorial Mondadori
- Precio 15,90 €





ESTRENOS DVD

Resident Evil: Ultratumba



- Género Acción
- Protagonistas Milla Jovovich, Ali Larter, Kim Coates...
- Director Paul W.S. Anderson
- Precio 17,95 €
- También en Blu Ray 24,95 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★☆☆☆
EXTRAS ★★☆☆





ARGUMENTO: En la cuarta película de la saga, Alice sigue buscando a supervivientes por el desolado planeta. Tras descubrir a una nueva aliada, ambas se ven atrapadas en una Los Angeles infestada por miles de zombis.
EXTRAS DVD: Making of, Comentarios del Director, Adelanto de "Resident Evil: Damnation", Escenas eliminadas (solo en Blu Ray)... ✶

Machete



- Género Acción
- Protagonistas Danny Trejo, , Michelle Rodríguez...
- Director Robert Rodríguez
- Precio 17,99
- También en Blu Ray 24,99 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★☆☆☆



ARGUMENTO: Machete es un mexicano que trabajó como federal, pero ahora prefiere vivir como un mercenario. Su habilidad con las armas blancas lo ha hecho famoso. Su último trabajo consiste en eliminar a un senador corrupto, pero cuando se embarca en la misión descubre que todo era una trampa para acabar con él, y tendrá que usar todas sus letales habilidades para salir de esta.
EXTRAS DVD: Escenas eliminadas, Reacciones de la audiencia. ✶

Zombis Nazis

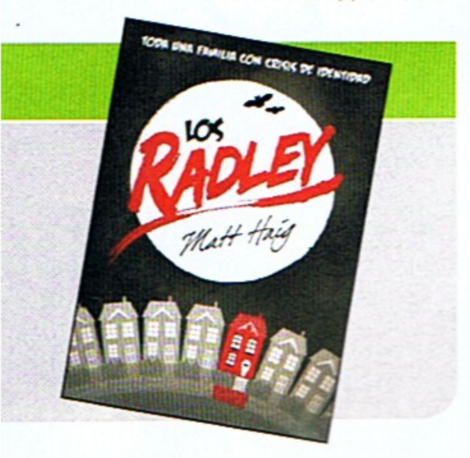


- Género Acción
- Protagonistas Vegar Hoel, Stig Frode Henriksen...
- Director Tommy Wirkola
- Precio 17,99 €
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★☆☆☆



ARGUMENTO: Un grupo de amigos querían practicar snowboarding en la montaña. Aunque iban preparados para correrse la juerga de sus vidas, allí se topan con algo inesperado: ¡un ejército de nazis convertidos en zombis! A partir de ese momento comienza un festival de gore y humor salvaje mientras los protagonistas se las ingenian para eliminar a sus extraños enemigos.
EXTRAS DVD: Menús interactivos, Acceso directo a escenas. ✶



CINE

Valor de Ley



Los inimitables hermanos Coen se atreven esta vez con un western, en el que una niña granjera inicia un viaje para atrapar al asesino de su padre. Contrata a un cazarrecompensas venido a menos para que haga el trabajo, y tendrán que "aguantarse" mutuamente.

- Productora Paramount
- Estreno 12 de febrero

IDEAS PARA COLECCIONISTAS





Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones

UNA FIGURA PEQUEÑA... PERO MUY MATONA ▶

Seguro que no habíais visto una reproducción de Ezio tan fidedigna como esta. Muestra su aspecto en *Assassin´s Creed II*, mide 30 centímetros de altura y tiene 30 puntos de articulación. Además de una ropa muy detallada, incluye toda clase de complementos.

Más información en: www.planetacomic.net
Precio: 199 €

UN CUADRO DE ESTILO "NINTENDISTA"

...queréis decorar vuestra habitación (¡o el salón!), ...déis encargar este lienzo con una imagen del ...ndo de NES. Podéis elegir el tamaño (desde un ...tro de largo hasta los tres metros) o pensar en ...stros propios diseños para personalizar el lienzo.

...s información en: http://www.ropageek.com
...cio: Desde 55 €



◀ PARA LOS QUE TENGAN A DONKEY EN LA CABEZA

La frase "It´s On Like Donkey Kong" (que viene a significar "vamos a por todas") se hizo famosa a partir de una canción de Ice Cube. Ahora, la propia Nintendo la ha usado en campañas publicitarias. Esta gorra reúne la frase... y el monito de marras.

Más información en: www.skynet-shop.com
Precio: 16,95 €



◀ ESTE SACKBOY VA A TOMAR EL MANDO

Ahora que el genial *Little Big Planet* vuelve a estar de moda, nada mejor para tener a la vista vuestro mando que usar este simpático Sackboy como si fuera una peana. Mide 28 centímetros de alto y, como veis, está de lo más detallada.

Más información en: www.vistoenpantalla.com
Precio: 41,60 €

¡PÚAS, PARA QUÉ OS QUIERO! ▶

¡Es el 20º aniversario de Sonic! Para celebrarlo, os proponemos organizar una fiesta y usar esta peluca de tela, que simula la cabeza de nuestro erizo favorito. ¿Para cuándo un par de zapatillas rojas?

Más información en: www.vistoenpantalla.com
Precio: 16,45 €



MANGA Y CÓMIC

StarCraft: Academia Fantasma

Ahora que acaba de salir *StarCraft II* en PC, disfrutad de este manga. En él, Nova, una miembro de la Academia, investiga la corrupción que hay dentro de esta poderosa organización. Ojo, es cuatrimestral.

Publicado por: Norma Editorial
Precio: 7,50 €



Green Lantern: Orígenes

Ahora que se acerca la película, este tomo nos brinda la oportunidad de conocer el origen de Green Lantern, pero visto desde la perspectiva de los aclamados Geoff Johns e Ivan Reis.

Publicado por: Planeta - deAgostini
Precio: 18,95 €



EL MES QUE VIENE

¿Amigos o enemigos?

¿Van a enfrentarse este niño y la enorme criatura o... están ayudándose? Si quieres averiguarlo y descubrir una maravillosa historia llena de magia no te pierdas el reportaje sobre THE LAST GUARDIAN, lo nuevo de los creadores de ICO y SHADOW OF THE COLOSSUS.

Y también hablaremos de...

→ NFS Shift Unleashed 2

→ Duke Nukem Forever

¡Y EN EXCLUSIVA! LAS PRIMERAS IMÁGENES DE The Elder Scrolls V SKYRIM

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios ajenos a nuestra voluntad. Lamentamos las molestias que se pudieran ocasionar.

STAFF

DIRECTOR: Manuel del Campo

REDACCIÓN
SUBDIRECTOR: Javier Abad
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño
MAQUETADOR: David Plana

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Juan Carlos Ramírez, Mario Jiménez , Carlos Hergueta, Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
PUBLICIDAD: Noemí Rodríguez
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil
DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val
DIRECTORA DE MARKETING: Belén Fernández

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: DISPAÑA.
Avda. Llano Castellano, 43, 2ª planta
28034 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apinto Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 02/2011

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

Publicación controlada por 



Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.

